

Erobern Sie den V mittelalter



Castles II - Siege and Conquest TM

In Castles galt es, der hinterhältigste, betrügerischste und machthungrigste Tyrann der Welt zu sein.

Das reicht jetzt nicht mehr!

Der französische König ist tot. Und Sie werden es auch bald sein, wenn es Ihnen nicht gelingt, den Thron zu erringen, bevor Ihnen ein anderer Baron zuvorkommt.

Neben der Aufgabe. eine Arbeitergruppe beim Bau Ihrer Schlösser zu befehligen, müssen Sie nun auch gegnerische Burgen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln belagern,

angreifen und zerstören. Sie müssen Spione und

Saboteure aussenden, Infantrie und Kavallerie rekrutieren, Gold und Nahrungsmittel plündern, Baumaterialien einhandeln, neue Waffen

entwickeln und die Kirche bestechen - das sind nur ein paar der erfreulichen Kleinigkeiten, die einen guten mittelalterlichen Arbeitstag ausmachen.





Castle II - Siege and Conquest™ und Castles™ sind Warenzeichen der Interplay Productions, Inc.

Buzz Aldrin's Race into Space.™

Als Leiter der amerikanischen oder sowjetischen Raumfahrtbehörde erleben Sie noch einmal die waghaltigste Epoche in der Geschichte der Menscheit. Mit Buzz Aldrin, Teilnehmer der historischen Apollo II Mission, können Sie jetzt jede nervenaufreibende Sekunde vom Start, Weltraumspaziergang bis hin zur Landung auf dem Mond nacherleben

Finden Sie aus 140 Astronauten durch gezieltes Training eine Handvoll, die das Zeug dazu haben, Weltraumgeschichte zu schreiben.

Dann müssen Sie mit Hilfe der originalen Daten als Leiter der Weltraumbehörde entweder für die USA oder USSR über 300 Missionen planen und leiten orbitale, suborbitale, bemannte und unbemannte Flüge und sogar Weltraum-Rettungsmissionen.

"Race into Space" enthält über 1000 historische Fotografien und digitalisierte Animationen, neun Schwierigkeitsstufen sowie eine komplette Musikuntermalung und Soundeffekte.

Bewerben Sie sich bei hrem Softwarehändler!

Schachprogramme auf dem Markt.



Battle Chess 4000™

Battle Chess 4000 katapultiert das klassische Schach direkt in die Zukunft. Aus den Schachfiguren werden animierte Charaktere des Weltraumzeitalters:

Digitalisierte Figuren mit faszinierenden und lustigen Animationen. Verwegene Kapitäne, verrückte Wissenschaftler und gigantische Roboter führen Bewegungen aus, die in keinem Schachbuch stehen. Aber Battle Chess ist nicht nur amüsant, es ist außerdem eines der besten und vielseitigsten

Mit einer Bibliothek von 300.000 Eröffnungszügen und einer künstlichen Intelligenz, die die erfolgreichsten Züge erfernt und speichert.

Spielen Sie zwei- oder dreidimensional. Nehmen Sie Züge zurück oder wiederholen Sie sie. Oder Sie probieren einfach die "Was wäre wenn" -Funktion. Das Programm bietet unbegrenzte Schwierigkeitsgrade, mit denen Sie auf jeden Fall das Beste aus



Battle Chess 4000 herausholen können. Ob als Anfänger oder Großmeister.

Barde Chess 4000 to use Warer Interplay Productions Inc.

Veltraum oder eine liche Burg.



Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verler Straße I, 4830 Gutersloh.

Viel Videafilm auf einer CD: Wir testen das Multimedia-Detektivspiel Cansulting Detective II 72

BIS ZUM LETZTEN BLASTER

Mit der zweiten PC PLAYER sind wir voll in den »Nachweihnachts-Ausstoßstrudel« der Spielefirmen geraten. Deshalb gibt es fast doppelt so viele Spieletests wie in unserer Erstausgabe; darunter befinden sich mit »Sim Life«, »Formula One Grand Prix« und »Populous II« einige aufgepeppte Umsetzungen, auf die PC-Besitzer lange warten mußten.

Lange erwartet war auch der große Soundkarten-Vergleichstest, den Toni Schwaiger in letzter Sekunde vollendete. Nahezu stündlich trafen neue Testmuster ein. doch zuguterletzt waren alle Vertriebs- und Namensänderungen im Kartendickicht berücksichtigt. Fulminante Dröhntests bis weit nach Mitternacht machten den Redaktionsschluß zum akustischen Happening. Nicht minder aktuell ist unser Vergleich der witzigsten Screen-Saver: Das Windows-Schonprogramm mit Raumschiff Enterprise wurden im letzten Moment in das Testfeld gebeamt.

Abschließend noch ein »Servus!« an alle Leser, die wir auf der World of Commodore in Frankfurt kennengelernt haben. Auf dieser Messe fand die Weltpremiere der ersten PC PLAYER-Ausgabe statt. Über die vielen Besucher, die allen Beschallungs-Belastungen zum trotz unseren Stand ansteuerten, haben wir uns sehr gefreut. Viel Spaß beim Lesen wünscht

Ihr PC PLAYER-Team



Farmula One Grand Prix bietet eine verblüffend realistische Simulation des Rennzirkus

28

Die witzigsten Screen-Saver dieser Galaxis finden Sie in unserem »Schanzeit«-Repart 94

Elektronische Mutatianen für verhinderte Gen-Techniker: Die PC-Versian van

Sim Life ist endlich da



Die feinen Unterschiede zwischen 14 Soundbloster-kompatiblen Karten dröhnt Ihnen unserer Vergleich um die Ohren

AKTUELL

WORLD OF COMMODORE Messebericht aus Fronkfurt
MICROPROSE HEST AS Harrier und F-15 III
NEUE DEUTSCHE WELLE Übersetzungen von oktuellen Spielen
KURZMELDUNGEN Rund ums PC-Entertainment1
HITPARADEN 1

HARDWARE

SOUNDKARTEN: WER DRÖHNT AM 8ESTEN? 14 Soundblaster-kampatible Korten im Vergleich
PROZESSOR-PARADE Die Mysterien von 486er & Ca98
MEHR RAM! Die subtilen Feinheiten van Extended und Expanded Memory

SOFTWARE

LOTUS ORGANIZER Das elektranische Filafax
SCHONZEIT Die besten Screen-Saver für Windaws9
SHAREWARE & PUBLIC DOMAIN Die Spielreihe mit Commander Keen 10
DER ELEKTRONISCHE LIEBESBRIEF Liebe geht durch das Keyboard

SPIELE-TESTS

ALONE IN THE DARK	30 78
AMAZON	.70 -
AMBERSTAR	82-
BATTLECHESS 4DD0	.45-
CAESAR'S PALACE	
CASTLES II	.68
CONSULTING DETCTIVE II	.72-
COOL WORLD	
CURSE OF ENCHANTIA	.74 -
DAUGHTER OF SERPENTS	80
DUNE II	.46
ELF	48
FORMULA ONE GRAND PRIX	28
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	
FUN PACK	.54 ~
GEM FIRE	56 -
	56 -
GEM FIRE GOBLINS II HARRIER ASSAULT	56 .76
GEM FIRE GOBLINS II HARRIER ASSAULT	56 .76
GEM FIRE	56 - .76 .32 .32 %
GEM FIRE GOBLINS II HARRIER ASSAULT INCREDIBLE MACHINE POPULOUS II ROBOCOP III	56 — .76 .32 .32 %? .64 .85
GEM FIRE GOBLINS II HARRIER ASSAULT INCREDIBLE MACHINE POPULOUS II	56 — .76 .32 .32 %? .64 .85
GEM FIRE GOBLINS II HARRIER ASSAULT INCREDIBLE MACHINE POPULOUS II ROBOCOP III	56 .76 .32 .32 % .64 .85
GEM FIRE GOBLIINS II HARRIER ASSAULT INCREDIBLE MACHINE POPULOUS II ROBOCOP III SIM LIFE	56 — .76 .32 .32 %? .64 .85 .42 —
GEM FIRE GOBLINS II HARRIER ASSAULT INCREDIBLE MACHINE POPULOUS II ROBOCOP III SIM LIFE SPACEWARD HO! STAR CONTROL II STUNT ISLAND	56 — .76 .32 .32 %? .64 .85 .42 — .50 52
GEM FIRE GOBLINS II HARRIER ASSAULT INCREDIBLE MACHINE POPULOUS II ROBOCOP III SIM LIFE SPACEWARD HO! STAR CONTROL II	56 — .76 .32 .32 %? .64 .85 .42 — .50 52
GEM FIRE GOBLINS II HARRIER ASSAULT INCREDIBLE MACHINE POPULOUS II ROBOCOP III SIM LIFE SPACEWARD HO! STAR CONTROL II STUNT ISLAND	56 — .763232 %648542 — 50523634

TIPS & TRICKS

HUMANS-PASSWÖRTER	105	5
AUFRUF Gutes Geld für gute Tips	106	
LÖSUNG: SHERLOCK HOLMES	107	,
LÖSUNG: KING'S QUEST VI	.111	ı
LÖSUNG: QUEST F. GLORY III	.114	ŀ

RUBRIKEN

SPIELE-PHILOSOPHIE Dos Testkanzept von PC PLAYER	2	4
IMPRESSUM	2	25
REFERENZSPIELE Die besten Progromme auf einen Blick	2	6
DISKETTEN-SERVICE	5	8
TECHNIK-TREFF		
INSERENTENVERZEICHNIS1	0	5
VORSCHAU1	1	7
FINALE 1	1	8

Commodore erkennt die Zeichen der Zeit: Der gewichtige Computerhersteller unterstützt keine reinrossigen Amigo-Messen mehr, sondern sucht die Öffnung zum PC-Morkt. Bei der erstmals in Fronkfurt stottfindenden »World af Commodore« drückten die neven PC-Produkte ouch im Entertoinment-Bereich den Amigo in die zweite Reihe.

ernünftige Computermessen für Heimanwender sind in Deutschland dünn gesät. Auf der CeBit herrscht schlipstragende Sachlichkeit; kleine Regionalveranstaltungen locken hingegen keine größeren Firmen an. Mit der vom ICP Verlag veranstalteten und von Commodore unterstützten »World of Commodore« wagte sich dieser Computerhersteller aus dem Amiga-Dunstkreis heraus. PCs standen auf den meisten Ständen im Mittelpunkt, wenngleich die Mehrheit der Besucher noch aus dem Amiga-Lager stammte.

Echte Software-Neuheiten gab es nicht zu sehen. Die Messe war in der letzten Novemberwoche zu spät angesetzt, um sonderliche Sensationen für das ablaufende Jahr bieten zu können. Dafür hatten die meisten Besucher schon ihr Weihnachtsgeld in der Tasche; bei den Ständen, an denen auch verkauft wurde, herrschte satte Zufriedenheit über die erzielten Umsätze. Das Messegeschehen spielte sich in zwei Hallen ab: Im unteren Stockwerk regierten Spiele und Entertainment, während im oberen Bereich vor allem Firmen aus dem Profibereich ausstellten. Aber auch bei den altehrwürdigen Unternehmen der Computerbranche scheint man die vergnüglichen Hardware-Seiten nicht mehr leugnen zu wollen. So demonstrierten die Prozessor-Gottväter von Intel die 3D-Spiele »Comanche« und »Ultima Underworld«, um die Leistungsfähigkeit ihres 486-Prozessors zu demonstrieren. In

der Entertainment-Halle waren die meisten renommierten Spielehersteller durch eigene Stände oder die jeweiligen deutschen Marketing-Partner vertreten. Lediglich Bornico und seine Label-Partner gingen fremd und blieben dem Messegelände fern. Statt dessen lud man in einem Hotel um die Ecke zu einer gemeingefährlich scharfen Gulaschsuppe und Vorführungen aktueller Spiele ein. Veranstalter ICP und Commodore scheinen mit dem Frankfurt-Debüt der »WOC« insgesamt zufrieden zu sein; über eine Nachfolge-Veranstaltung im November '93 wird bereits

nachgedacht.

(bl)



Happla, ein Kunde! Gespannte Erwartung herrscht beim geschulten PC PLAYER-Verkaufspersonal.

DANKESCHÖN!

Menschen, Messe, Sensationen: Auf der World of Commodore fand die Welt-Uraufführung von PC PLAYER statt. Finige Tage vor dem offiziellen Erscheinen unserer Debütausgabe 1/93 karrten die umtriebigen Distributionsgenies des DMV-Verlags eine Ladung druckfrischer Hefte zum Frankfurter Messegelände. Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen Besuchern bedanken, die an unserem Stand vorbeischauten, sich auf das Heft stürzten und mit uns angeregt plauderten.

Wir hoffen, daß alle ihren Spaß an der Messe und unserer

ten. Vielleicht sieht man sich hald wieder: die nächste S h o w kommt bestimmt.



Harst Brandl vam Messeveranstatter ICP kann seinen Enthusiasmus nur mühsam bändigen

F-15 III und Horrier Jump Jet

MICROPROSE

HEBT AB

Bei Harrier Jump Jet wird durch den Einsatz van 3D-Shading-Rautinen ein sehr realistisches Flugzeug gezeigt

Wenn ein Jet auf dem PC senkrecht stortet und ein anderer schon zum dritten Mal in einem Spiel

enn es um militärische Flugsimulationen geht. hat kaum eine Firma so viel Erfahrung wie Microprose. Dort wird seit rund zehn lahren an diversen Jets, Propellermaschinen und Hubschraubern programmiert. Für das neue Jahr haben sich die Entwickler ein besonders großes Pensum vorgenommen. Unter anderem sind zwei neue Flug-Simulationen angekündigt. Die erste, »F-15 Strike Eagle III«, ist bereits die dritte Fassung des Programms, mit dem Microprose seine ersten Schritte in

das Softwaregeschäft machte. In der Version 3 wird aus dem sehr Action-orientierten Spiel von damals ein ernsthafter Simulator mit dickem Missions- und Kampagnenpaket.

Die Auswirkungen

auf die Landschaft

des Shadings

sieht man bei

diesem Cackpit-

Harrier deutlich

Ausblick aus dem

F-15 III führt erstmals ein neues Grafiksystem ein, bei dem der »Fußboden« überall Struktur bekommt. Zu diesem Zweck projiziert das Programm Bilder auf den Boden, die zum Beispiel Städte und Straßen andeuten. Der Fachausdruck für dieses Verfahren ist »Texture Mapping«. Auf diese flache Grafik stellt man dann einige 3D-Objekte, die den Effekt verstärken und auch als Ziele dienen. Somit ist kein reil der Landschaft, über die man fliegt, nur einfach Grün oder Braun, wie bei früheren Simulationen. Neben zahlreichen technischen Neuerungen soll es in F-15 III auch eine Modem-Option geben, mit der zwei PCs gekoppelt werden können. Drei verschiedene Einsatzgebiete sollen in das Programm integriert werden.

Während F-15 III in USA entsteht, basteln die europäischen Programmierer von Microprose an »Harrier Jump Jet«, einer Simulation des Senkrechtstarters Harrier AVBB. Da das wendige kleine Flugzeug oft in Bodennähe agiert, haben die Programmierer ein anderes Verfahren angewendet, um den flachen, langweiligen Boden zu eliminieren. Vielmehr ist die Landschaft hügelig und mit Bergen und Schluchten durchsetzt. Diese Berge bestehen im Programm nur aus Dreiecken; würde man sie aber als flache Dreiecke abbilden, sähe das



Realistische
Walken und
abwechslungsreiche
Badendarstellung werden bei
F-15 III mittels
»Texture Mapping«
erreicht.

verewigt wird, dann sind wieder die Simulonten van



Microprase am Werk.

VORSICHT, BETA!

In USA und England arbeiteten die Pragrammierteams mit Hachdruck daran, beide Spiele noch var Weihnachten '92 auf den Markt zu bringen. Bis zum Redaktiansschluß Anfana Dezember waren nur erste Beta-Versianen verfügbar, bei denen man schan fliegen und viele Funktianen ausprobieren kannte, aber das spielerische Feintuning fehlte nach. Aus diesem Grunde finden Sie in PC PLAYER noch keine Tests, auch wenn die Programme vielleicht schan im Laden stehen, während Sie diese Zeilen lesen

Wir erwarten mit Spannung die fertigen Produkte, die in der nächsten Ausgabe im Testteil zu Ehren kammen.

Gelände sehr unrealistisch aus. Mit einem mathematischen Trick werden die Flächen aber plastisch dargestellt. »Shading« bringt Farbverläufe auf die Dreiecke, die sich beinahe nahtlos anschließen und Höhenunterschiede sowie Lichteinfall simulieren. Eine ähnliche Technik wird angewandt, um den eigenen Harrier besonders detailreich darzustellen. Auch Harrier Jump Jet soll drei verschiedene Fluggebiete, darunter unter anderem die Arktis mit zahlreichen Eisbergen enthalten. Eine Modern-Option gibt es hier zwar nicht, dafür aber Pilotenkarireren mit Beförderungen. (bs)

3D-Objekte als Ziele dürfen bei F-15 III nicht fehlen



Deutschsprochige Versionen von PC-Spielen

NEUE Exceeds School Operate, after French. They all the Bed of the Children of

Bei The Lost Files af Sherlock Halmes wurde sogar die Sprachausgabe übersetzt

Immer mehr englischsprachige Computerspiele werden eingedeutscht. PC PLAYER testet on dieser Stelle neue deutsche Umsetzungen von PC-Programmen, deren Originalversianen schan var einiger Zeit erschienen sind.



Das lange Warten hat ein Ende: Die Star Trek-Crew beherrscht jetzt auch Deutsch

angsam, aber sicher bekommen die internationalen Spielehersteller mit, daß deutschsprachige Versionen von
Spitzentiteln für hervorragende Verkaufszahlen gut sind. Bei
einigen Programmen erscheint die deutsche Übersetzung
nahezu parallel mit dem Original, doch in vielen Fällen
kommt die germanisierte Fassung erst nach einigen Monaten nachgedümpelt. Damit solche Nachzügler nicht völlig
untergehen, wollen wir bei der »Neuen Deutschen Welle«
frische Übersetzungen der prominentesten Programme vorstellen und beurteilen.

Last Files of Sherlack Halmes

Die erfreulichste Übersetzung des Monats dürfte alle Adventure-Fans in Scharen in die Fachgeschäfte und Kaufhäuser treiben. Mit »Lost Files of Sherlock Holmes« legte Electronic Arts vor zwei Monaten ein sehr gutes Abenteuerspiel vor, dessen viele, ausführliche Texte es aber zu einem Fall für Englisch-Experten machten. Bei der jetzt erschienenen Umsetzung hätte man viel falsch machen können, aber dank einer sorgfältigen Eindeutschung wird die Spielatmosphäre in keinster Weise beeinträchtigt. Vor allem bei den ironischen Wortgeplänkeln zwischen Holmes und Watson merkt man, wieviel Liebe zum Detail in dieser Übersetzung steckt. Konsequenterweise wurde auch die Sprachausgabe im Into durch deutsche Stimmen synchronisiert. Wer ein Faible für klassische Kriminalgeschichten hat, sollte sich die

ses Programm ganz dick auf seiner Einkaufsliste

Gesamtwertung: 83

Star Trek: 25th Anniversary

Die Besatzung des Raumschiffs Enterprise ist kosmische Zeiträume gewohnt – da verwundert es wenig, daß Interplays Adventure zur klassischen TV-Serie besonders anfällig für Verspätungen ist. Dem Spiel hat dies nicht allzusehr geschadet. Komplexität und Bedienung sind zwar nicht atemberaubend, aber die Atmosphäre der Fernsehepisoden wird hervorragend eingefansen.

Die Übersetzung ist tadellos und nimmt zum Glück Rücksicht auf feine Unterschiede zwischen den amerikanischen und deutschen Vorbildern.

Gesamtwertung: 70

Prophecy of the Shadow

Bei SSI-Spielen kummert sich der deutsche Vertriebspartner Softgold regelmäßig um die Übersetzungen. Routiniert und ohne Fehl und Tadel präsentiert sich auch »Prophecy of the Shadow« im neuen deutschen Sprachgewand, aber es darf bezweifelt werden, ob sich der Aufwand gelohnt hat. Das mickrige und umständliche Programm ist allenfalls für Fantasy-Freaks interessant. Brave und bodenständige Übersetzungsarbeit, aber davon wird der mittelprächtige Spielablauf auch nicht besser.

Gesamtwertung: 55

Clauds of Xeen

Der vierte Teil der »Might & Magic «Rollenspielserie kann mehr überzeugen. Wenn man mit einigen gewöhnungsbedürftigen Abkürzungen leben kann, ist die deutsche Ver-

sion ganz anständig und das eigentliche Programm hat im Gegensatz zu Prophecy auch inhaltliche Stärken. Schön, daß die Soundblaster-Sprach-ausgabe mitübersetzt wurde; allerdings ist das schmumpfige Gemurmel nur schwer verständlich.

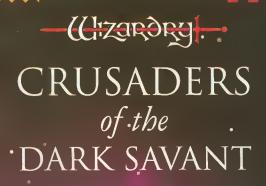
Gesamtwertung: 79



Abkürzungssalat beim Charakter-Bild-

schirm van Clauds of Xeen

(hl)





Die Legende geht weiter



SIR-TECH

Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. © 1992, Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.

Published by SOFTGOLD - Info-Line 02131-6602-38

JETT AUCH IN

Mehr Star Trek für Windows

Überstunden für Scotty

Fans der Serie »Raumschiff Enterprise« werden zur Zeit mit Windows-Produkten nahezu überschüttet. Neben dem »Star Trek«-Bildschirmschoner von 8erkeley Systems (siehe Testbericht in dieser Ausgabe) gibt es in den USA zwei weitere witzige Produkte zum Thema Kirk. Spock & Co.

»The Star Trek Font Pack« der Firma Bitstream ist genau das Richtige, wenn Sie die Einladung zur Science-fiction-Party im original Starfleet-Look verschicken wollen. Das Paket enthält mehrere Fonts im Truetype-Format, die sofort in jedem Windows-Programm eingesetzt werden können. Neben den Original-Schriften aus

STAR TREK-

Sie haben schan var längerer

Zeit die englische Versian des

Star Trek-Adventures van

Interplay gekauft? Und

weil zur allgemeinen Verblüffung eine deutsche Über-

setzung dieses Pragramms

erschienen ist? Immerhin

gibt's einen (wenn auch nicht

gerade billigen) Update-Ser-

vice. Wenn Sie die englischen

Original-Disketten zusam-

men mit einem Verrech-

nungsscheck über 34,95

Mark on Selling Paints, Kenn-

wart Star Trek, Verler Str. 1.

4830 Güterslah schicken.

erfolgt der Umtausch gegen

Disketten mit der deutschen

jetzt schwarz,

UPDATE

ärgern sich

Saftware.

der Fernsehserie und den Kinofilmen ist auch ein Symbol-Font dabei, der in kleinen Bildern eine Handvoll Logos sowie Buchstaben der Klingonen enthält. Allerdings bietet keiner der Fonts deutsche Umlaute. In den USA kostet das Paket nur knapp 20 Dollar, so daß es in Deutschland für unter 50 Mark zu haben sein solite.

» Audio Clips - Star Trek, the Logical Collection« von Sound Source Unlimited ist eine Sammlung der wichtigsten Soundeffekte und Aussprüche der (englischen) Fernsehserie. Die Soundeffekte können

unter Windows jederzeit wiedergegeben werden. Witzige Einsatzmöglichkeiten gibt es in Hülle und Fülle: Beim Einschalten meldet sich Windows vielleicht mit dem typischen Pfeifen aus Uhuras Kommunikations-Konsole, bei einem Systemabsturz raunt Scotty »It'll never work like this!« und Spock murmelt sein berühmtes »Highly illogical«, wenn Sie einen Eingabefehler gemacht haben. Einige der beliebtesten Aussprüche fehlen aber. So werden Sie »Scotty, beam me up!« ebenso vermissen wie das berühmte »He's dead, Jim« von Pille McCoy. In den USA kostet das Paket rund 60 Dollar; ein deutscher Vertrieb wurde bis jetzt noch nicht gesichtet. (bs)



Neuer Kurs für Links Pro Ein Fairway auf Hawaii

te für Links 386 Pro erschienen. »Mauna Kea« ist die digi-

tale Wiedergabe eines exklusiven Golfkurses auf einer Insel, die zu Hawaii gehört. Dementsprechend dürfen Strände, Palmen und eine tropische Atmosphäre nicht fehlen. Der Golfkurs ist nicht nur für Links 386 Pro (in. der hohen Auflösung), sondern auch für das normale Links sowie für Microsoft Golf/Windows gedacht. Ein schlaues Installationsprogramm rechnet den Kurs automatisch in das richtige Format für Ihr Golfprogramm um.

rungen mit sich bringt, ist der Kurs spielerisch eine der härteren Nüsse für Bildschirm-Golfer. Fast keines der Löcher läßt sich mit Standard-Strategien spielen: Knicke sowie äußerst geschickt plazierte Bunker und Hindernisse provozieren bei unvorsichtigem Spielen eine Bogey-Orgie. »Mauna Kea« kostet etwa 70 Mark und ist im Software-Fachhandel erhältlich

(bs)



Raumschiff Enterprise erabert

Windows

Während Mauna Kea grafisch keine großartigen Neue-



Der neue Links-Kurs Mauna Kea lädt zum Abschlag ein

10



The Legacy Spuk laß' nach

Grusel, Gräber, Gänsehaut - verblüffend viele Programmierer haben den gepflegten Horror als Handlungsträger für ihre Spiele entdeckt. Bei digitalen Spukhäusern herrscht zur Zeit eine regelrechte Immobilienschwemme. Nach »Alone in the Dark« (aber noch vor Virgins CD-ROM-Grusical »Seventh Guest«) will Microprose mit »The Legacy« auf den Markt kommen. Die ursprünglich für Januar angestrebte Veröffentlichung scheint etwas zu wackeln; eine von uns angespielte Entwicklungsversion erlaubte allenfalls erste grafische Eindrücke.

Hinter The Legacy steckt das englische Team Magnetic Scrolls, das bislang Adventures wie »The Pawn« oder »Won-

derland« produzierte. Das jüngste Projekt ist eine Art 3D-Rollenspiel mit viel Monsterbekämpfung, aber auch einigen deftigen Puzzles. Die verschiedenen Ansichten und Informationen werden im Stile der Benutzeroberfläche Windows in einzelnen Fenstern untergebracht. Sie können diese Teilbereiche nicht nur beliebig anordnen, sondern auch vergrößern oder verkleinem. (hl)

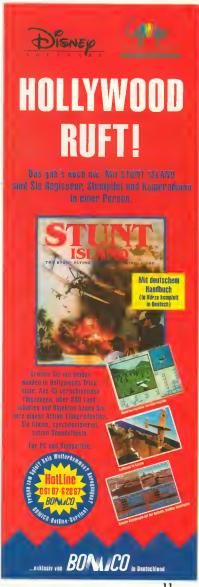
Mindscape will sich neben seinen Spieleaktivitäten auch skurrilen Heimanwendungen widmen. In der »Lifestvle«-Reihe sind zunächst nur englische Versianen mehr ader weniger nützlicher Programme geplant. »Visians« widmet sich der Astrologie, während »Diet Pra« und »Take Cantrol of Chalesterol« als Diät-Helfer eingesetzt werden. Mit dem elektronischen Familienstammbaum »Harizans« kännen 5ie die Chranik Ihrer Sippe eindrucksvall verewigen.



Stippvisite im Legacy-Spukhaus: Den (nnenarchitekt muß man sich merken







Wie war das mit dem Faltplan? DieKarpaten hei Nacht in Veil of Darkness



salsklinge« internationale Erfolge an, In England und Frankreich erscheinen Versianen in der jeweiligen Landessprache. Quasi um den Rest der Welt wird sich Sir-Tech kümmern. Die »Wizardry«-Macher wallen die Schicksalsklinge in den USA, Kanada und Japan an den Mann bringen. Bei Attic bastelt man inzwischen munter an der Fartsetzung namens »Sternenschweif«. Außerdem bietet die Firma ihren getreuen Kunden ab safart eine Help-line an (Telefan 07431-/54323), die jeden Werktag zwischen 14 und 18 Uhr besetzt ist. (hl)

Veil of Darkness

Karpaten-King

Rumänien, anno 1930. Ein Pilot stürzt mit seinem Frachtflugzeug inmitten der Karpaten ab. Unser Held überlebt zwar das Unglück, kann sich aber nicht lange an der gesunden Bergluft erfreuen. Wie es der Zufall und einige launische Programmierer wollen, verschlug es ihn in die Nähe eines Dorfes, das seit Jahrhunderten vom Vampirbaron Kairn terrorisiert wird. Bei aller Liebe zu alten Traditionen und Brauchtümern würden die Einheimischen gerne vom unfreiwilligen Blutspenden befreit werden. Also drückt man Ihnen Holzpflock und Knoblauch-Pillen in die Hand, damit Sie es im Alleingang mit den Schergen der Finsternis aufzunehmen, Ach, wär' ich doch nur mit der Bahn gefahren...

»Veil of Darkness« ist das jüngste Werk des Programmierteams Event Horizon, das zuletzt mit »The Summoning« ein eher mittelprächtiges Rollenspiel vorlegte. Veil baut auf dem selben Spielsystem auf; Sie werden also das Szenario im isometrischen 3D-Look serviert bekommen. Das Gruselszenario verspricht ein paar nachhaltige Gänsehautschübe: Neben der Spezialität dieses Landstrichs, den Vampiren, werden Sie mit Werwölfen und Zombies konfrontiert. Beim Automapping wird nicht nur eine Karte mitgezeichnet; Sie können sie auch auf Wunsch ausdrucken. SSI wird Veil of Darkness voraussichtlich im März veröffentlichen. Im April soll bereits die deutsche Version folgen, bei

der Handbuch und Bildschirmtexte vom bewährten Softgold-Team übersetzt werden. (hl)



Isametrisches Spielfeld, Werwalfskralle inklusive

Oops!

In der Ausgabe 1/93 von PC PLAYER sind uns einige kleine Fehler unterlaufen, die wir an dieser Stelle kurz und schmerz-

Beiden *Lost Treasures of Infocom, Vol. II* hat sich Activision in letzter Sekunde entschieden, die Hint Books doch los korrigieren wollen:

nicht in die Packung zu legen. Bei »Volume Is sind die Hint Books allerdings mit dabei.

■ Derin derVorschau angekündigte Test zu »X-Wing« mußte entiallen – die Programmierer sind nicht rechtzeitig fertig

BETWAS Verwirrung stifteten zwei abweichende Wertungen für »Links« bei den »In Wettbewerb»-Kästen. Unsere definitive Cesamwertung für diesen *Links 386 Pros-Vorgänger

lautet 83.



Prosperierende Zeitschriften-Redoktion sucht Verstärkung. Kuscheliger Arbeitsplotz varhanden; Mouspad und Steckdose inkl. Nur ernstgemeinte Zuschriften erbeten.

ie lesen nicht nur gerne über PC-Spiele und andere Fun-Anwendungen, sondern wollen selber darüber schreiben? Dann sollten Sie schleunigst Ihre Textverarbeitung anwerfen und uns eine Kostprobe Ihres Könnens zukommen lassen, denn unser junges, dynamisches (aber hoffnungslos

überlastetes) Redaktionsteam sucht rastlose Kreativlinge, die PC PLAYER mitgestalten wollen. Wir sind sowohl an freiberuflichen Mitarbeitern als auch an festangestellten Redakteuren interessiert. Wenn Sie sich also für fit im Fachbereich PC-Entertainment halten und eine flotte Schreibe draufhaben, dann tüteln Sie bitte folgende Unterlagen in ein Kuvert:

■ Ein Anschreiben, das Ihren bisherigen schulischen und beruflichen Werdegang sowie Ihre speziellen Interessen und Talente auflistet (nur keine falsche Bescheidenheit). Ein Lichtbild (das unscharfe Paßautomat-Meisterwerk tut's auch) wäre nett.

- Zwei Probeartikel, von denen einer der Test eines PC-Spiels Ihrer Wahl sein sollte.
- Falls Sie bereits journalistische Erfahrungen gesammelt haben, würden wir uns über einige Kostproben in Form von Fotokopien früherer Veröffentlichungen freuen.

Schicken Sie die gesammelten Werke bitte an folgende Adresse:

Adresse:

DMV Verlag Redaktion PC PLAYER Zaunkönigweg 2c 8000 München 82

Üben Sie sich dann bitte etwas in Geduld; wir werden uns bemühen, die eingehenden Bewerbungen möglichst schnell zu bearbeiten.

Faszination! Unser zukünftiger Mitarbeiter

hat ein salides PC-Grundwissen und kennt sich vor allem mit Spielen bestens aus.

Dramatik! Sie haben ein gutes Gefühl für die





Nervenkitzel!
Sie liefern auch unter Termindruck gute Arbeit ab und lassen sich nicht sa leicht aus der Ruhe bringen.

Ekstase!

Der Gedanke, in einem kreativen Team unkanventioneller Kollegen zu arbeiten, versetzt Sie in Entzücken.

Hitparade pc-spiele-charts

0		ISLAND	2: LE	CHUCK'S	REVENGE
•	Lucasfilm				

- 8 UNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL Software 2000
- 3 CIVILIZATION Microprose
- WING COMMANDER II
- 5 EALCON 3.0 Spectrum Holobyte
- 6 LEMMINGS Psygnosis
- 7 INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS
 Lucasfilm
- 8 DER PATRIZIER
- 9 AIR8US A320 Thalion
- GUNSHIP 2000 Microprose

Die Jahres-Hitparade für 1992. Quelle: Media Cantral.

In Schladming wird nicht nur auf Pulverschnee gewedelt, sondern auch so manches Computerspiel programmiert. Wilfried Reiter von Österreichs prominentester Softwarefirma Max Design ist einer der Schöpfer der Wirtschaftssimulation » 1869».

- Folgende PC-Titel spielt er zur Zeit am liebsten:
- 1. Formula One Grand Prix
- 2. Red Baron
- 3. Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- 4. Railroad Tycoon
- 5. Ultima VII

Aus Objektivitäts-Gründen dürfen keine Spiele der eigenen Firma genannt werden

- INDIANA JONES: EATE OF ATLANTIS
- MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE
- 3 LINKS 386 PRO
- 4 LEMMINGS (-) Psygnosis
- G CIVILIZATION

 (-) Microprose
- 6 WING COMMANDER II
- 7 HISTORY LINE 1914 1918 (-) Blue Byte
- 8 ULTIMA UNDERWORLD
- 9 8UNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL (-) Software 2000
- COMANCHE

 (-) Novalogic
- DER PATRIZIER
 (-) Ascon
- ACES OF THE PACIFIC
- LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

 (-) Electronic Arts
- RAILROAD TYCOON

 (-) Microprose
- ALONE IN THE DARK

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte verwenden Sie die Mitmachkarte, um an der Abstimmung teilzunehmen.

- Gesundheit! Die halbe Redaktion ist erkältet und kürt deshalb kompetent ihr Lieblings-Lutschwerk zwecks Halsheilung. Folgende »Rachenputzer» sorgten bereits bei Messe-Heiserkeit auf der World of Commodore für Linderung:
- 1. Rachen-Drachen
- 2. Ricola Schweizer Kräuterzucker
- 3. Fisherman's Friend
- 4 Wick Wildkirsche
- 5. Dallmanns Salbeibonbons

Quelle: Eigenrecherche

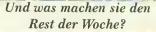
MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Wie verbringen die Spitzenrennfahrer ihre Sonntage?



Sie brettern mit glühenden Reifen die Gerade in Monza runter oder winden sich rasant durch die Straßen von Monaco. Das phantastische Schauspiel, der Sound der heulenden Motoren und der schiere Kraftaufwand des aufregendsten und schnellsten Sports fordert das Äußerste von ihnen. Über viele Stunden, durch Schmerzen und Freuden, kämpfen sie um den Ruhm.



Sie führen ihr Rennen fort, denn jetzt kann sie nichts mehr aufhalten!

"Hier ist der absolute Spielknüller, auf den Sie Ihr Leben lang gewartet haben!" Zero

"Bemerkenswert! Einmalig! Großartig! Unglaublich! Phänomenal! Es stellt alle anderen Rennsimulationen in den Schatten - einfach unschlagbar! Mein Adrenalin lief auf Hochtouren!" Amiga Power

"Die dem tatsächlichen Sport getreueste Simulation, die jemals auf Computer erschienen ist!" The One

"Kein anderes Spiel empfindet das Schauspiel und die Geräuschkulisse des tatsächlichen Grand Prix so wahrheitsgetreu nach ... Formula One Grand Prix ist nicht nur der absolute Spitzenrenner, sondern hat alle anderen schon mehrmals überholt!"

ACE







MICRO PROSE

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX Bald crhåltlich für IBM PC and kompatible Geräte. Schon erhåltlich für Commodore Amiga und Atari ST. MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tebury, Glos. GL8 BLD. UK.Tel 0666 5694 326.



Soundkorten-Vergleichstest

THE BLASTERS

Sie suchen eine Soundkarte zum okustischen Aufpeppen Ihrer PC-Spiele? Keine Frage, ein Soundblosterkampatibles Modell muß her. Aber welches? Um Ihre Qualen zu beenden, hoben wir 14 oktuelle Karten durchgecheckt.

ie Blasters sind eine große Familie, die gerne musiziert und sich prächtig vermehrt. Ihr Stammesvater Soundblaster hat sie gelehrt, wie: Für die Musik nehme man einen 11-stimmigen Synthesizer, dessen Klänge mit der »2 Operatoren FM-Synthese« gebildet werden. Damit's fetziger wird, füge man noch Geräusche und selbstaufgenommene Instrumente hinzu. Ein monofoner 8-Bit-Digitalisierer nimmt dazu jeden Ton und jedes Geräusch auf, ein anderer 8-Bit-Wandler gibt es anschließend wieder. Geschwindigkeiten von bis zu 15000 Abtastungen in der Sekunde bei der Aufnahme und bis zu 44100 bei der Wiedergabe sind damit das Minimum. Wer derart musizieren kann, gehört zum großen Gefolge des Soundblaster. Doch genug der Chronik: lede Soundkarte, die diese Grundvoraussetzungen erfüllt und über bestimmte Adressen, DMA-Kanäle und Interrupts angesteuert wird, darf sich Soundblaster-kompatibel nennen. Der AdLib-Standard (er bezeichnet nur die FM-Musik-Wiedergabe) ist bei der Soundblaster-Norm quasi inklusive. Der neue Soundblaster Pro-Standard setzt 20 FM-Stimmen, 4 FM-Operatoren und 8 Bit-Aufnahme/Wiedergabe in Stereo mit mindestens 22.05/44.1 kHz voraus.

Um ein wenig aus der Masse der Kompatiblen herauszuragen, bedienen sich viele Soundkarten-Hersteller ein paar technischer Goodies, die allesamt der Klangpolitur dienen:

- 16 Bit-Auflösung: Tonschwingungen werden präziser reproduziert (65536 Stufen statt nur 256 bei 8 Bit-Auflösung), die Folge ist vermindertes Rauschen und eine klarere Wiedersabe.
- 44,1 kHz-Abtastrate: Bei dieser Geschwindigkeit wird der Ton 44100mal pro Sekunde »gemessen». Damit lassen sich auch die höchsten hörbaren Frequenzen einfangen (bis über 20 Kilohertz, also der halben Abtastrate).

- ◆ Dynamische Filter: Alle Frequenzen über der halben Abtastrate müssen ausgefültert werden (bei Aufnahme und Wiedergabe), da sie sonst als Pfeifen (Alfasing-Distortion) unangenehm auffallen. Der Filter muß sich also an die Abtastgeschwindiskeit dynamisch anpassen.
- Bass- und Höhenregler: Dienen der optimalen Klanganpassung an die Lautsprecher und das Klangmaterial.
- ▼ Stereo-Basisverbreiterung: Aufpeppen von Mono-Signalen mit einem Pseudo-Stereo-Effekt (Phasendrehung). Nachfolgend stellen wir Ihnen 14 aktuelle Soundkarten vor und gehen speziell auf die Besonderheiten des jeweiligen Modells ein. In der abschließenden Tabelle können Sie alle wichtigen technischen Daten sowie den Soft- und Hardware-Lieferumfang jeder Karte sowie die empfohlenen Verkaufspreise vergleichen. Zudem wollen wir Ihnen unseren Eindruck von den klanglichen Qualitäten der Testkandidaten nicht vorenthalten. Bitte beachten Sie, daß es sich dabei um





der Meinung, daß Sie damit mehr anfangen können als mit trockenen Meßwerten.

Soundbloster

Die optimale Soundkarte? – Leider nur für alle Einsteiger, die unbedingt das Original haben wollen. Der üppig dimensionierte Ausgangsverstärker, die Nachrüstbarkeit mit CMS-Chips (werdie wohl braucht?) und die netten Software-Dreingaben sind aber auch schon die einzigen Vorzüge gegenüber der Konkurrenz. Der Preis, die maximale Sample-Rate von nur 15 Kilohertz, die bescheidene Klangqualität und das ständig im Audio-Ausgangssignal präsente Computer-Gezirpe können hingegen nicht begeistern.

Soundblaster Pro

Pro wie professionell, aber diesem Anspruch wird das zweite Blaster-Original bei weitem nicht gerecht. Wie schon beim Pro-losen kleinen Bruder hört man inmitten des recht undurchsichtigen Klangbreies laut und deutlich, wie die Bits durch den Bus pfeifen – sprich: digitale Störgeräusche. Schade um die Pro-spezifischen, bis auf den 22,05 kHz-Einbruch ordentlichen Sample-Raten; schade um den 20stimmigen FM-Synthesizer, schade um das integrierte Interface für CD-ROM-Spieler: Für den doppelten Preis des Blaster-Brüderchenssollte man neben der zweifachen Kanal- und Stimmanzahl eigentlich auch eine Runderneuerung der Klangqualität erwarten dürfen.

Soundbloster 16

Schon wieder ein Mitglied der Blaster-Bande, denken Sie jetzt vielleicht. 16, aha, also schnell mal eben B Bit dazugstückelt und ab unters Volk, das ja nach allem blind greift, das da 16 Bit verheißt. Mißmutig schiebe ich die optisch



unscheinbare Karte in meinen Test-Rechner, doch was ist das: Wo ist das Soundblaster-(Pro)-kompatible Bit-Gekreische? Wo das permanente Hintergrundrauschen? Was für edle Klangtropfen verzücken meine Ohren? Irgendwer muß die Creative-Labs-Techniker wachgerüttelt haben, denn sie haben bei der Soundblaster 16 wirklich ganze Arbeit geleistet. Ein flinker digitaler Signalprozessor sorgt für Echtzeit-Datenkompression, dynamische Filter machen Aliasing-Verzerrungen den Garaus, Baß- und Höhenregler erinnern an die beimische Stereo-Anlage. Noch nicht zu begutachten war das Spracherkennungs-Programm, das ab März allen 16ern beiliegen soll (wenn Sie die Soundkarte vorher kaufen, gibt's einen Gutschein). Unser Tip: Drei Fuffziger drauflegen und statt der Soundblaster Pro diese wahre professionelle Soundblaster kaufen. Noch nicht erhältlich: Ein Aufsatz, Wave Blaster genannt, mit dem die Karte dann eine Vielzahl professionell klingender, im ROM gespeicherter Instrumenten-Samples wiedergeben kann.

Creative Blaster Junior

Die bis vor kurzem noch unter dem Namen Soundblaster Junior verkaufte Einfach-Soundkarte entpuppt sich bei näherem Hinsehen als die Sound Galaxy BX2 von Aztech. Kostet rund 60 Mark weniger als Rivale Soundblaster, dafür fallen aber auch die Software-Beilagen und die Verstärkerleistung etwas spärlicher aus. Wer darauf getrost verzichten kann, dem winken neben dem Preisvorteil muntere B kHz mehr Aufnahme-Geschwindigkeit und weniger Störgeräusche.

Creotive Blaster 2.5

Hieß früher mal Soundblaster 2.5, ist im Grunde seiner Platine aber eine Aztech Sound Galaxy NX2. Der Junior wird zweieinhalb, wenn man einen DMA-Kanal, 1,5 Watt mehr Verstärkerpower, Bass/Höhenregelung, ein CD-ROM-Interface nebst Demo-CD und jede Menge Progrämmchen dazupackt. Zudem bleibt noch etwas Rauschen auf der Strecke – ob das den guten Hunderter Aufpreis rechtfertigt, möge jeder Geldbeutel für seinen Besitzer entscheiden.

Creotive Blaster Pro 4.0

Sie ahnen es sicher schon – das war 1992 die Soundblaster Pro 4.0 und basiert nach wie vor auf einer Aziech Sound Galaxy NX Pro. Rund 50 Mark mehr müssen Sie für Soundblaster Pros Rivalen hinblätten, doch die sind nicht zum Fenster hinausgeworfen: Neben Feinheiten wie Bass- und Höhenregelung oder einer Demo-CD hat man sich endlich mal des leidigen Themas Tonqualität angenommen. Rauschen und Störgeräusche liegen deutlich unter den Soundblaster-Werten, die Samplie-Klanggüte darüber. Daß der Versärker etwas schwächer auf der Brust ist, fällt nicht auf.

Sound Golaxy BX / BX2

Den Stammvater so vieler Soundkarten mit den unterschiedlichsten Namen gibt's mittlerweile nur noch in der BX2-Version. In der Beschreibung der Creative Blaster Juni-



Salide Leistung für knapp 400 Mark: die Sound Galoxy NX Pra

or sind die technischen Vorzüge bereits genannt worden. Sollten Sie noch irgendwo ein altes BX-Modell auftreiben, dann freuen Sie sich über verminderte Störgeräusche sowie den 4 Watt-Verstärker und ärgern Sie sich über die 15 kHz niedrige Samplingrate.

Sound Galaxy NX / NX2

Auch diese Karte schmückt sich in der NX2-Variante gerne mit anderen Namen. Neu sind – im Vergleich zum Vorgänger Sound Galaxy NX – die Bass- und Höhenregelung, 23 kHz Samplinggeschwindigkeit, weniger Verstärkerleistung und leider auch etwas mehr Störgeräusche. Sonstige Hardware-Daten: siehe Creative Blaster 2.5

Sound Galaxy NX Pro

Waren die BX- und NX-Galaxien preislich noch leicht über den entsprechenden Creative Blaster-Karten angesiedelt, bleibt die NX Pro vornehm 50 Mark unter dem Preis der Creative Blaster Pro 4.0 (nähere technische Informationen siehe dort). Was Sie dafür im Wesentlichen nicht bekommen, ist eine Demo-CD; dafür können Sie mit einem preiswerten Aufrüst-Kit auch SCSI-CD-ROM-Laufwerke (statt der AT-Bus-Modelle) ansteuern.

Blastboss

Kleine Karte in großer Schachtel: Inmitten von Disketten-Bergen, Aktiv-Lautsprechern und einem Einfach-Kopfhorer versteckt sich – wie könnte es anders sein – eine Aztech Sound Galaxy BX2. Zusammen mit dem ganzen Drumherum wird aus ihr der mächtige Blastboss. Mehr noch als die 10-Watt-Aktivboxen begeistern die beiden Gratis-Spiele: Monkey Island 2 und Mad TV. Meinung: Alles Wesentliche dran zum fairen Preis.

Thunderboard

Die technischen Daten sind unwesentlich verschieden zu denen der Sound Galaxy BX2 (bzw. den baugleichen Modellen Creative Blaster Junior, Blastboss). Preislich für jeden interessant, der keine Mark zuviel für eine Simpel-Soundblaster ausseben will.

Stereo-F/X

Zwitter-Effekt: Die FM-Stimmen entsprechen dem Soundblaster-Standard, die Sample-Raten gehorchen aber bereits Soundblaster Pro-Vorgaben – interessant für alle Selbersampler, zumal die Klangqualität schlimmer sein könnte. Die softwaremäßige Einstellung der Interrupts und Portadressen verdirbt einem leider das »reinstecken und läuft«- Erfolgserlebnis und birgt Kompatibilitäts-Gefahren in sich. Per Programm aktivieren Sie auch die Stereo-Basisverbreiterung (mehr Räumlichkeit bei Mono-Wiedergabe) und schalten den Eingang von Line- auf Mikrofon-Empfindlichkeit. Steckplatz-Sparer aufgepaßt: VGA Stereo-F/X heißt eine Steckkarte, die Grafik- und Soundkarte (Stereo-F/X) in einem ist.

Pro Audio Spectrum 16

CD-nahe Samplingqualität zur Verfügung zu haben und trotzdem nicht auf Soundblaster-Kompatibilität verzichten zu müssen, verspricht neben der Soundblaster 16 auch die Pro Audio Spectrum 16, kurz PAS 16 genannt. Im direkten Hörvergleich fällt die PAS 16 trotz gleicher technischer Daten der Sampling-Sektion in den Disziplinen Rauschen und Klang deutlich hinter die Soundblaster 16 zurück, wenngleich die Werte immer noch weit über denen der 8-Bit-Sampling-Karten liegen. Loudness, Stereo-Basisverbreiterung, Bässe und Höhen lassen sich per Software zuschalten oder regeln. Mit dem Erweb eines Treiber/Kabel-Sets aktivieren Sie die integrierte SCSI-Schnittstelle, an die Sie zum Beispiel ein CD-ROM-Laufwerk anschließen können. Da der Interrupt der Pro Audio Spectrum-Sektion nur per Programm einstellbar ist und nicht mit der Soundblaster-Sektion kollidieren darf, ergeben sich eventuell Kompatibilitäts-Probleme. Wer kein SCSI-Interface benötigt und noch einen Fünfziger in seiner Hosentasche entdeckt, sollte die Soundblaster 16 als Alternative nicht unbeachtet lassen.

Ultra Sound

Auch die brandneue Ultra Sound ist in der Kunst der 16 Bit-Wiedergabe nicht unerfahren: Statt einfach nur ein Stereo-Signal zu liefern, mischt die Karte gleich bis zu 32 Kanäle an den Audio-Ausgängen zusammen. Dieses Konzept macht sogar den guten alten Yamaha-Chip überflüssig, der bei den anderen Karten für die FM-Synthese verantwortlich ist – Ultra Sound emuliert die Funktion dieses Chips softwaremäßig. Das klangliche Ergebnis dieses Schelmenstreichs? Etwas ungewohnt, aber nicht schlecht. Die Kompatibilität? Überraschend gut, doch leider belegt der Treiber soviel RAM, daß Spiele in Grenzfällen aus Speicherplatzmangel nicht mehr Jaufen könnten.

Samplen können Sie mit der Ultra Sound normalerweise nur mit 8 Bit Auflösung, erst ein separat zu enwerbender Zusatz bringt das begehrenswerte 16-Bit-Stereo-Sampling. Die Tonwiedergabe wäre kristallklar, hätte man den Computer-Störgeräuschen gänzlich den Garaus gemacht. (ts)

DIE KAUF-EMPFEHLUNG DER REDAKTION

FÜR EINSTEIGER: Creative Bloster Juniar (Kampatibilität für wenig Geld).

FÜR AUFSTEIGER: Sound Galaxy NX Pra (Klang, Preis und Kampatibilität der gehobenen Mittelklassse).

FÜR PROFIS: Saundblaster 16 (Exzellenter Klang, üppige Erweiterungsfähigkeiten; viel Leistung fürs Geld).

hr schreibt in Euren Tests öfter, daß eine »schnelle Grafikkarte« bei einigen Spielen viel Tempogewinn bringt. Woran kann ich denn erkennen, ob eine Grafikkarte »schnell« isi?

Vorausgesetzt, Sie lassen auf Ihrem PC vorwiegend (DOS-)Spiele lau-

fen, greifen Sie mit keiner Grafikkarte daneben, die über einen »Tseng ET 4000«-Grafikchip verfügt. Dieser Standardbaustein ist nicht nur im DOS-Text- und Grafikbereich erfreulich flott, sondern zudem so preiswert, daß er auch auf zahlreichen günstigen Grafikkarten zu finden ist. Verwechseln Sie aber nicht die Namen »Tseng« und »Trident«. Allerdings geht dieser Chip trotz Treiber-Akrobatik bei (hochauflösenden) Windows-Anwendungen merklich in die Knie. In dieser Disziplin machten unlängst Grafikkarten mit dem »S3«-Prozessor Furore. Der macht auch Windows brav Beine, wirft aber hinterrücks DOS-Applikationen (und damit allen Nicht-Windows-Spielen) Knüppel zwischen dieselben. Konkret ist eine Grafikkarte mit dem S3-Chip auf DOS-Ebene langsamer als eine vergleichbare ET-4000-Karte. Flotte Fenster und schnelle Spiele schienen also bis vor kurzem unvereinbar, doch dann überraschte die Firma Diamond mit ihrer »Speedstar 24X«-Grafikkarte. Wurde das X-lose Vorgängermodell noch vom ET-4000 angetrieben, verrichtet nun ein neuer Grafikprozessor seine Pixelmaldienste. Unter Windows eine gute Figur abzugeben, ist nicht allzu schwierig. das haben andere Hersteller schon gezeigt, Daß er aber auch auf DOS-Ebene dem ET-4000 die Rücklichter zeigt, erstaunt und erfreut. Nun ist die Speedstar 24X zwar preiswert, aber nicht billig. Wer ihren Preis nicht zahlen will, muß sich also wohl oder übel noch etwas gedulden, bis auch andere Karten mit diesem Prozessor ausgestattet und erhältlich sind.

Such' den Virus

An Shareware-Spiele kommt man schnell und billig ran, aber ich habe immer einen Horror vor Viren. Könnt Ihr mir schnell einen preiswerten, guten Virenschutz empfehlen? Wie ist eigentlich die rechtliche Lage, wenn gekaufte Software mein System infiziert?

Wichtig bei einem Antiviren-Programm (Virenkiller) ist vor allem, daß eine Liste bekannter Viren laufend aktualisiert wird. Fragen Sie deshalb vor dem Kauf: Gibt es überhaupt einen solchen Update-Service? Wie funktioniert er, und wie regelmäßig? Gute Erfahrungen haben wir selbst zum Beispiel mit *Carmel TNT Antivirus* und *AntiVir IV-s gemacht. Die rechtliche Situation ist sehr schwierig, wenn eine von Ihnen erworbene Software virenverseucht ist und Ihnen Schaden zufügt. Zunächst einmal muß man sich vergegenwärtigen, daß diese Thematik noch immer Neuland für die Gerichte darstellt und die Richter bei ihrer Rechtsprechung deshalb auf mehr oder weniger vergleichbare Fälle und



Sie fragen, wir antwarten. Tips und Tricks rund um den PC Grundsatzurteile zurückgreifen müssen. Dabei dreht sich meist alles um den Begriff der »groben Fahrlässigkeit«. Es ist also festzustellen, ob der Software-Hersteller den Virus durch grobe Fahrlässigkeit oder »nur« durch ein Versehen auf seine Disketten hat kom-

men lassen - wer will das beweisen?

ochstapeln oder flachlegen?

Viele PC-Hersteller bieten ihre Computer sowohl in Desktop- als auch in Tower-Gehäusen an, wobei die Tower-Versionen oft ein gutes Stück teurer sind. Warum ist das so und welche Vorteile rechtfertigen den Preisunterschied? Ein Platzfresser ist der Desktop-PC doch auch nicht, wenn er unterm Monitor steht?

Zunächst einmal zu den Vorteilen von Desktop-Gehäusen: Da sie vor Ihnen auf dem Schreibtisch stehen, haben Sie die Kontrollanzeigen immer im Blickfeld und die Diskettenlaufwerke im direkten Zugriff. Auch das Einsetzen von Steckkarten ist bei einem Desktop-PC angenehmer, da es nicht im Knien unterm Tisch erfolgen muß, wenn Sie den Computer verkabelt lassen und zum Umbau auch nicht nennenswert umplazieren wollen. Dafür geht's in Desktop-Gehäusen meist recht eng zu; Festplatte, Diskettenlaufwerke, Platinen und Netzteil fristen ihr Dasein vergleichsweise wie eine Wohngemeinschaft in einer Einzimmerwohnung. Nichts gegen Hardware-Tuchfühlung, aber dabei geht's so manchem Mitbewohner (oder besser Insassen) leicht zu heiß her. Natürlich beugt ein starker Netzteil-Lüfter kritischen Hitzestaus vor, er sorgt aber andererseits für eine nervige Geräuschkulisse. Diese wirkt vor allem deshalb so störend. weil das Gerät ja vor Ihnen steht - ein Lüfter gleicher Lautstärke in einem unter dem Tisch aufgestellten Tower ist entschieden unaufdringlicher. Apropos Gedränge: Zwei Diskettenlaufwerke (3,5 Zoll und 5,25 Zoll) sowie eine Festplatte erschöpfen bei vielen Desktop-PCs bereits das knappe Platzangebot. Tower ist aber auch nicht gleich Tower: Ob Big, Midi (Middle) und Mini – alle schmücken sich mit dem Namen Tower, aber nur die senkrecht ausgerichtete Bauform ist ihnen gemein. Vom Platzangebot her bieten nur

der Big- und eventuell noch ein Midi-Tower nennenswerte Vorteile gegenüber einen Desktop-Gehäuse.

Achten Sie doch beim Tower-Kauf darauf, daß die Diskettenlaufwerke und Bedienelemente nicht zuweit unten liegen, da sich sonst einer Ihrer beiden Arme unnatürlich verlängert. (ts) Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse: DMV Verlag Redaktian PC PLAYER Stichwart: Technik-Treff Zaunkänigweg 2c 8000 München 82



				21.			
Soundkarten – Übersicht							
	Sound Blaster	Sound Blaster Pro	Sound Blaster 16	Creative Blaster junior	Creative Blaster 2.5	Creative Blaster	Sound Galaxy 8X
Hersteller:	Creative Labs	Creative Labs	Creative Labs	CPS / Aztech	CPS / Aztech	Pro 4.0 CPS / Aziech	Aztech
Vertrieb:	Profisoft	Profisott	Profisoft	CPS	CPS	CPS	KM Computer
	Osnabrúrk	Osnabruck	Osnabiúck	Hamburg	Hamburg	Hamburg	Geilingen
Preis (empf.):	ca 200 DM	ca. 400 DM	ca. 550 DM	ca. 140 DM	ca. 250 DM	ca. 450 DM	ca, 180 DM
compatibel zu:	AdLib.	AdLib, Sound	AdLib, Sound	AdLib.	Adult,	AdLib.	AdLib.
	Sound Blaster	Blaster / - Pro	Blaster / - Pro	Sound Blaster	Sound Blaster	Sound Blaster /- Pro	Sound Blaster
-M-Stimmen;	11	20	20	11	11	20	11
M-Operatoren:	2	4	4	2	2	4	2
Aufnahme: Auflösung:	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	16 Brt / stereo	8 Bit / mono	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	8 Bit / mono
A. / Samplerate mono:	4 – 15 kHz	4 – 44.1 kHz	5 – 44.1 kHz	4 – 23 kHz	4 – 23 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 15 kHz
A. / Samplerate stereo:	. 13 81 6	11 / 20.05 kHz	5 – 44.1 kHz	4 - 23 MIZ	4 - 23 KF12	4 – 22.05 kHz	4 - 13 KFIZ
Wiedergabe-Auflösung:	8 Bit / mono	8 Blt / stereo	16 Bit / stereo	B Bit / mono	8 Bit / mono	B Bit / stereo	0.0 (
N. /Samplerate mono:	4 – 44.1 kHz	4 - 44.1 kHz	5 – 44 1 kHz	4 – 44.1 kHz	4 – 44,1 kHz		B Bit / mono
W. / Samplerate stereo:	4 - 440 I KEIZ	4 – 44,1 kHz	5 – 44.1 kHz	4 - 44,1 KMZ	4 - 44,1 KMZ	4 – 44,1 kHz	4 - 44,1 kHz
Dynamische Filter:	kA	k.A.	3 - 44,1 KHZ	ia	-	4 – 44,1 kHz	
Benötigter Steckplatz:	8 Bit-Slot	16 Bit-Slot	16 Bit-Slot	5 Bit-Slot	ja B Bit-Slot	ja 16 Dh el	ja n orani
Verstärkerleistung:	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2.5 Watt	4 Watt	16 Bit-Slot	8 Bit-Slot
CD-ROM-Interface:	2 / 4 44411	ia (AT-8us)		2,5 Wall		2 x 2 Watt	4 Watt
WIDI-Interface:	nachrüstbar	ja vstrausj	ja (AT-Bus) nachrustbai	- (-)	ja (AT-Bus)	ja (AT-Bus)	
ovstick-Anschluß:	ia	ja		nachrústbai	nachrustbai	nachrüstbar	nachrustbar
Lautstärkeregler;	ia ia	ja ja	ja ia	la la	ja	19	ja
Signaleingange:	1 x Mikuolon.	1 x Mikiplon.	1 x Mikrofon.		ja	Įā.	Ja
3,5 mm Klinke)	1 x Une	1 x Line	1 x lylixroion, 1 x Line	1 x Mikrofon,	1 x Mikrofon,	1 x Mikrofon,	1 x Mikrofon,
ignalausgange;	1 x Lautsp. / Line			1 x Line	1 x Line	1 x Line	1 x Line
3,5 mm Klinke)	1 x Giulsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	T.x. Lautsp. / Line
	Stereo-Kabel	Committee I	e a h i whi i i				
Hardware-Zugaben:	Klinke / Cinch	Stereo-Kabel	Stereo-Kabel, Klinke /	Stereo-Kabel,	Stereo-Kabel,	Stereo-Kahel,	2 Lautsprecher
Altantinfacto Cafe		Klinke / Cinch	Clnch, Mikrofon	Klinke / Clnch	Klinke / Cinch	Klinke / Cinch	
Aitgelieferte Software:	Testprogramm,	Testprogramm,	Testpiogiamm,	Testprogramm,	Testprogramm,	Testprogr , DOS /	Testprogr., DOS /
	DOS-Software	DOS-Software.	DOS- und Windows-	Windows-Treiber,	DOS- & Windows-	Windows-Tielbei,	Windows-Treiber,
	- Sample Player	-Sample Player	Tielbei, Mixei, DOS-	DOS-Song-Player	Treiber, DOS-Sott-	DOS-Software: Media-	MIDI-Player für
	& Recorder	- Editor, - Recorder	Attimation-Player,		ware: CD Player,	Manager, CD-Player,	Windows, DOS-
	- Sprachausgabe	-Sprachausgabe	Windows-Sample-		Song Player, Sample-	Song-Player, Sample-	Sprachausgabe,
	- sprech. Papagei	- intell. Orgel	Editor, Sprach-		Editor, MIDI- /	Editor, MIDI- /	- Sample-Editor,
	- intell. Orgel	CD-Player	ausgabe, Sprach-		FM-Sequenzer,	FM-Sequenzer,	-MIDI-Begleitauto-
Diskettenformat:	Windows-Treibei	Windows-Treiber	eikennung		Sprachausgabe	Sprachausgabe	matik etc
	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 & 5,25 Zoll
lesonderheiten:	CMS-Synthesizer	-	Auch Haidware-		Gratis-CD mit	Gratis-CD mil	Gratis-CD mrt
	nachrustbar		Kompression; bei		Demosoftware;	Demosuftware:	Ausiauimodell;
	(Chipset)		16 Bit nui 4:1,		Bass- / Höhen-	Bass- / Höhen-	Nachfolger NX2
			Bass- u. Höhen-		regelung sowie	regelung sowie	(Samplerate - 23 kHz
			regelung, Digitalei		Balance per Software	Balance per Software	Auín , DMA: 1, 3; B
			Signal-Prozessor				Bass, Höhen &
Subjektiver Hörtest							Balance per Software
- Nebengeräusche:	sehi stark	stark	sehi gering	mittel	stark	gering	gering
- Rauschen:	mittel	mittel	sehi gering	stark	gering	opuno.	mittel

20

- Sample-Klangqualität: düritig





Soundkorten - Übersicht

	Sound Galaxy NX	Sound Galaxy NX Pro-	Blastboss	Thunder board	Sterea-F / X	Pro Audio	UltraSound
						Spectrum 16	
Hersteller:	Aztech	Aztech	Aztech	Medla Vision	ATI	Media Vision	Gravis
/ertrieb:	KM Computer	KM Computer	Rushware	LHS	ATI	Peacock	Logi GmbH
	Cerlingen	Gerlingen	Kaaist	Mönchengladbach	München	Wunnenberg-H.	Munchen
Preis (empf.):	ca 260 DM	ca, 400 DM	ca. 250 DM	ca. 120 DM	ca. 300 DM	ca 500 BM	ca. 490 DM
compatibel zu:	AdLib,	AdLib, Sound	AdLib,	ArlLib,	AdLib,	AdLib,	AdLib,
	Sound Blaster	Blaster - Pro	Sound Blaster	Sound Blaster	Sound Blaster	Sound Blaster	Sound Blaster (emul.)
M-Slimmen;	11	20	11	U	11	20	11 (emuliert)
M-Operatoren:	2	4	2	2	2	4	2 (emulieri)
iufnahme: Airflösung:	8 Bit / mono	B Bit / stereo	16 Bit / mono	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	16 Bit / stereo	8 Bit / stereo
i. / Samplerate mono:	4 - 15 kHz	4 - 44,1 kHz	4 - 23 kHz	4 - 22 kHz	4 ~ 44,1 kHz	4 ~ 44,1 kHz	4 - 44,1 kHz
i. / Samplerate stereo:	-	11 / 20,05 kHz		-	4 - 22,05 kHz	4 - 44,15 kHz	4 - 44,1 kHz
Viedergabe-Auflösung:	8 Bit / mono	8 Blt / stereo	8 Bit / mono	8 Bit mone	8 Brt / stereo	8 Bit / stereo	16 Bit / stereo
V. /Samplerate mono:	4 – 44,1 kHz	4 - 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 32 kHz	4 - 44,1 kHz	4 - 44,1 kHz	4 - 44,1 kHz
V. / Samplerate stereo:		4 - 44,1 kHz			4 - 44,1 kHz	4 ~ 44,1 kHz	4 - 44,1 kHz
Dynamische Filter:	pa	ja	ja	ja	ja	ja	k. A
lenöligter Steckplatz:	8 Bit-Slot	16 Bit-Slot	8 Bit-Slot	8 Bit-Slot	8 Bit-Slot	16 Bit-Slot	16 Bit-Slot
erstärkerleistung:	4 Watt	2 x 2 Watt	2.5 Watt	2 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2 x 2 Watt**
D-ROM-Interface:	ja (AT-Bus)	ja (AT, opt. SCSI)		-		SCSI nachrustbar	nachrustbar
AIDI-Interface:	nachiustbar	nachiústbai	nachrostbai		nachrustbai	nachrustbar	nachrustbar
oystick-Anschluß:	13	ja	lg	19	2	ja	18
autstarke regler:	ja	ia	ia	13	ia	nur pei Software	nui pei Sottware
ignaleingange:	1 x Mikrolon,	1 x Makraion	1 x Mikrofon	1 x Mskralon / Line	1 x Mikroton / Line	1 x Mikrofon.	1 x Mikiplon.
3,5 mm Klinke)	1 x Line	1 x Line	1 x Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautso / Line	1 x Line	1 x Line
ignalausgange:	1 x Lautsp, / Line	1 x Lautsp, / Line	1 x Lautsp. / Line			1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsprecher / Line
3,5 mm Klinke)							
fardware-Zugaben;	2 Lautsprecher	Stereo-Kabel, Klinke /	2 Lautsprecher,		2 Lautsprecher		
		Cinch, 2 Lautspiecher	Kopfhorer				
Aitgelieferte Software:	Testprogr., DOS /	Testprogr, DOS /	Testprogramm,	Testprogramm.	Treiber, Player,	Tiebei, Playei	Windows-Treibei.
-0	Windows-Treiber,	Windows-Treiber.	Windows-Treiber.	Smaple-Editor,	Recorder & Mover	Recorder & Mixer	Animations- und
	CD-Player for Win-	CD-Plaver für Win-	Spiele (Vollversionen)	~ Recorder &	fur DOS und	tur DOS und Windows.	MIDI-Player, Audio-
	dows, DOS-Sprach-	dows, DOS-Sprach-	Monkey Island 2	- Player (DOS)	Windows, Sample-	DOS-Soltware.	Player & Recorder,
	ausgabe, - Sample-	ausgabe, - Sample-	& Mad TV	Spieledemos.	Editor tur DOS	MIDI-Sequenzer,	Sound Blaster /
	Editor, ~ Midi-	Edstor, ~ MIDI-		Coblus, Lexi-	und Windows	Sprachausgabe,	AdLib-Emulator
	Begleifaufomatik etc.	Begleitaulomatik etc.		Cross, Nova 9.	MIDI-Demos	4-Sput-Sound-	TOLIO CINANASOI
	a community com			Lemmings		Sequenzer	
Diskettenformat:	3.5 & 5.25 Zoll	3.5 Zoll	3.5 Zoll	5,25 Zoll	5.25 Zoli	3.5 & 5.25 Zoll	3.5 & 5.25 Zoll
Besonderheiten:	Auslaufmodell:	Bass- / Höhenrege-	2 Aktivboxen mit		12stimm, CMS-	Stereo-Rasis-	Software-Emulation
	Nachfolger NX2	lung sowie Balance	je 10 Watt Leistung,		Synthesizer nachrust-	Verbieitening, Bass-,	AdLib & Sound Blaster
	(Samplerate - 23 kHz /	per Software, optio-	Bass-Anhebung und		har (Chroset),	Hohen-, Balance-	32 Digital-Kanale
	Aufn , DMA* 1, 3; Bass,	nales SCSI-CD-	separater Lautstarke-		Streen-Rasis-	Regelung sowie	(16 Bit Auflösung)
	Bass, Hohen & Balance	ROM-Autrust-Kit	regelung		Verbreiterung	Loudness per	16 Brt-Aufnahme
	per Software)	West, United at 1	1-9cmile		veroididing	Software	nachrustbai
ubjektive i Hortest	per sutware)					SULMARE	OP. DIUNDAI
Nebengeräusche;	mittel	gering	mrtiel	miltel	gering.	calu nouse	COLUMN
Rauschen:	mittel		mitter	stark	u u	sehi gering	gering
	mittel	gering		stark	gering	gering	sehr gering
- Sample-Klangqualitat:	minei	TRUBER	durftig	mittel	mittel	gut	sehi gut

Die Testkandidaten auf einen Blick. Für die Vallständigkeit und Richtigkeit der Angaben kännen wir keine Gewähr übernehmen.

FILOFAX

Sind Sie es auch leid, immer Termine zu vergessen, nach Adressen zu suchen und sich Telefannummern mit Eselsbrücken zu merken? Der Lotus Organizer ist die Lösung für salche Probleme – und sieht nach dozu äußerst caol ous,

as Telefon klingelt, die Zahnarzthelferin ist sauer: »Herr Schneider, sie hätten doch vor einer Stunde schon hier sein sollen«. Und das heute, wo ich mich doch mit dem großen Zettel an der Tür noch daran erinner habe, daß Großmama Geburtstag hat. Wenigstens schnell noch einen Blumenstrauß schicken. Aber wo steckt schon wieder die Numer vom Blumendienst? Da fällt mir ein, ich muß ja noch das Testmuster von »Poing Quest ill« zurückschicken. Aber an wen? Und wohin? Und hatte ich jetzt einen Messetermin mit Mr. Bates ausgemacht oder nicht? Wann fuhr der Zug? Oh Gott, ich muß noch packen...

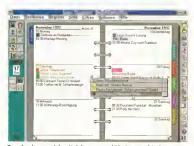
Wer unorganisiert lebt, lebt meist in Hektik. Von einem Termin zum nächsten stolpernd, türmen sich schon bald Berge vergessener Taten auf, die dann ganz schnell abgearbeitet werden müssen, wodurch noch mehr Termine platzen. Ein kaum zu durchbrechender Teufelskreis, der im privaten Bereich lästig, im Beruf sogar fatal sein kann. Termin- und Adressverwaltungen für PCs gibt es deswegen ohne Ende. Vom Großvater »Sidekick«, der schon Mitte der Achtziger Jahre für Aufsehen sorgte (als erstes sogenanntes TSR-Programm), bis zur kompletten Firmenverwaltung im Netzwerk. Aber bei jedem dieser Programme muß man sich an umständliche Bedienung und Neuheiten ohne Ende sewöhnen, was

The County of th

Weck-Piepsen ist out: Der Organizer erinnert mit verschiedenen unterschiedlich schmissigen Meladien, die Sie sagor selber pragrammieren kännen

den Faulpelzen unter uns wieder Gründe gibt, sich um die Terminverwaltung zu drücken. Lotus (bekannt durch »1-2-3«) und das Entwicklerteam von Threadz durchbrechen das langweilige Einerlei der Terminverwaltungen mit dem »Lotus Organizer«, einer gelungenen Simulation eines Papier-Kalenders auf dem Bildschirm.

Der Lotus Organizer sieht aus wie ein Ringbuch und war uns deswegen sofort sympathisch. Keine umständlichen Menüs oder Eingabernasken, keine Fachbegriffe und Handbücher: Wer schon mal in einem echten Kalender geblättert hat, kann auch hier sofort Joslegen und Adressen. Telefonnummern und Termine eintragen. Da der Organizer sich um die alphabetische Sortierung aller Daten kümmert, können Sie eigentlich das Programm schon auf die »harte« Methode benutzen: Mit der Maus die Seiten umblättern (einfach die Eselsohren anklicken) und selber suchen. Aber dafür rund 400 Mark auszugeben, wäre wohl doch etwas viel verlangt. da tut's auch der Kalender aus dem Kaufhaus für 12,50 Mark. Der Geniestreich beim Organizer ist die Möglichkeit. Daten miteinander zu verbinden. Ein Beispiel: Sie haben einen Messetermin mit Gill Bates, dem berühmten Software-Tvcoon. Den Termin im Terminkalender können Sie nun mit Gills Adresse und Telefonnummer verbinden. Neben dem Termin erscheint nun ein Stück einer Ankerkette. Klicken Sie die Kette an, erscheint Gills Adresse auf dem Schirm. Umgekehrt befindet sich jetzt auch eine Kette an Gills Adresse, die Ihnen alle Termine, die Sie mit Gill haben, auflistet. An den Termin können Sie noch mehr Informationen ketten: Eine Grafik, die den Anfahrtsweg zur Messe kennzeichnet, eine Notiz über die Punkte, die Sie mit Gill während des Gesprächs klären wollen, und so weiter. Einige andere Beispiele für solche Verbindungen sehen Sie in unseren Bildschirmfotos. Der Organizer unterscheidet zwischen zwei Arten von Terminen. Zum einen gibt es den zeitlich fixierten Termin, beispielsweise das Treffen mit Mr. Bates am Messestand. Zum anderen gibt es aber Termine wie, »bis zum 19. muß der Artikel geschrieben sein«. Solche verwaltet der Organizer in einer Aktivitätenliste, die Ihnen täglich



Termine lasson sich mit Adressen und Natizen verbinden; sa kommt man ahne viel Blättern an alle zusammenhängenden Informatianen

sagt, was zu tun ist. Überfällige Aktivitäten werden an die Spitze der Liste gesetzt und rot markiert, abgeschlossene Aktivitäten durchgestrichen – ein wichtiger psychologischer Trick um anzuzeigen: «Das habe ich schon geschaftf».

Auch sonst scheinen die Programmierer an einfach alles gedacht zu haben: Wenn Sie beispielsweise zwischen privaten und beruflichen Kontakten trennen wollen, hängen Sie ein zweites Adressenregister in das Ringbuch und nennen es »Privat«. Wenn Sie wollen, werden die privaten Adressen nach dem Nachnamen, die beruflichen aber nach dem Firmennamen geordnet. Adressen ohne Firmenname (beispielsweise ein Selbständiger), werden unter dem Nachnamen einsortiert. Um Termine festzulegen, können Sie entweder die Daten direkt eintragen oder in kleinen Kalenderm anklicken. Selbst wiederkehrende Termine wie san jedem



Aktivitäten werden zu einem bestimmten Tag fällig. Wird dieser Termin überschritten, erscheinen sie rot im Kolender und rücken on oberste Stelle der Liste.

ersten Dienstag im Monat« oder »an jedem 17. (bzw. dem darauf folgenden Werktag)« sind mit ein paar Mausklicks definiert. Sofern der Organizer läuft, erinnert er Sie auch mit einstellbaren Melodien an ihre Termine. Da das Windows-Programm recht genügsam mit dem Speicher umgeht, kann es ständig geladen sein, während Sie mit anderen Windows-



Im Natizen-Teil kännen Sie nicht nur beliebige Texte eingeben (ader aus Textverarbeitungen importieren) – auch Bilder (hier die Weltzeituhr) lassen sich einkleben.



Mit Pulldawn-Menüs können Sie schnell zwischen den einzelnen Registern hin- und herschalten, wenn Blättern zu lange dauert.

Programmen arbeiten; naht dann ein Termin, schiebt sich der Organizer zur Erinnerung unübersehbar in den Vordergrund. Da sich der Windows-PC so schlecht in die Hosentasche stecken 18ft, können Sie die Daten natürlich auch ausdrucken, und so Ihren echten Organizer aktualisieren. Mit seiner intelligenten Terminverwaltung ist der Organizer ast schon ein Sekretärinnenersatz. All die feinen Details, die einem das Leben leichter machen, können wir im Rahmen dieses Artikels eigentlich gar nicht aufzählen. Wir waren jedenfalls überrascht, wie weit die Programmierer gedacht haben, und konnten praktisch nichts finden, was uns am Programm gestört oder gefehlt hätte. Ein Feature haben wir uns für den Schluß aufgehoben: Die vielen grafischen Gags



Smarticans nennt Lotus die kleinen Bildsymbale, die bestimmte Aufgaben ahne Menü-Umweg erledigen. Mit diesen Sprechblasen erklären sie sich quasi selbst,

des Organizers, die das Arbeiten zur reinen Freude machen. Will man z.B. einen Termin löschen, reißt man ihn ab und wirft ihn in einen Papierkorb, in dem er dann mit einer riesigen Stichflamme verbrennt. Sie können die Register frei definieren und die Farbe des Ringbuchs ändern. Und wenn Ihnen mal die Funktion der Bildsymbole nicht klar ist: Mit dem rechten Mausknopf rufen Sie die Hilfe auf, die mit Sprechblasen alles grafisch einwandfrei erklärt. Der Lotus Organizer erfüllt alle Tugenden guter Software: Er ist leistungsfähig, er ist ganz leicht zu erlernen, und er macht dazu auch noch Spaß. (bs)

OSOPHIE

Auf den nächsten Seiten beginnt unser PC-Spiele-Testteil, reich gefüllt mit donnernden Meinungen und subtilen Analysen. Grund genug, die Feinheiten unseres Testkonzepts ausführlich zu erläutern.

HEINRICH

Varwerfen konn men dem [Ungsten Rallenspiel von New World Computing nicht vinlt is baut ouf einem self-den Spielsystem ouf, bintet ein wenig Feinschliff bei Üre-ein wenig Feinschliff bei Üre-große Staumen bleibt ingend-

wie aus. Clouds of Xeen is tine neue, verbesserte Versi

on bekannter Might&Magic-Freuden, die dank eines wesentlich leichteren Schwie-

rigkeitsgrades auch Normal-sterblichen zugänglich ist. Wer genug Bores übrig hat, um sich neben diversen

underen aktuellen Rallen spiel-Leckereien auch dinse

solide unterholten. Kein inno-vativer Paukenschlag, aber solide Qualitätsarbeit der,

Kategorie »Da weiß man was men het».

LENHARDT

 aum ein Computersystem bietet so viele technischen Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle funf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die wildesten Grafikmodi werden von der Software unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch über die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Unsere Test-Philosophie ist ganz darauf abgestimmt, Ihnen eine optimale Kaufberatung zu bieten, Mäßige und schlechte Spiele, für die Sie Ihr Geld obnehin nicht aus dem Fenster werfen wollen, werden deshalb relativ knapp behandelt. Dafür stellen wir die besse-

ren Neuerscheinungen eins Monats umso ausführlicher vor. damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen dieser Spaß gut 100 Mark mehr ist oder nicht.

Neben dem beschreibenden Text und vielen schönen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Spieletests auf folgende

Meinungskasten: Unser in langjährigen Jahren im

Computer-Fachjournalismus gestähltes Testteam schlägt zurück. Ganz subjektiv verrät der zuständige Redakteur, was ihm an einem Programm gefällt und ärgert. Bei besonders ausführlichen

> Rezensionen kommt auch ein zweiter Ultima Underwerld Tester mit sei-MIGHT & MAGIC IV: ner Meinung CLOUDS OF XEEN zu Wort.

> > ■ »Im Wettbewerb« Dieses eine Rollen

spiel mag schön und gut sein - aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Testen wie z.B. ein Krimi-Adventure, so werden Sie in dieser Tabelle bevorzugt die Wertungen von anderen Adventures zu dieser Thematik finden.

■ Der Wertungskasten: Am Ende jedes Tests wird abgerechnet. Da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von



dem Programm unterstützt und welche Konfiguration wird von der Redaktion empfohlen? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Diese Kriterien werden ebenso wie Grafik und Sound in Schulnoten von »Sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Um möglichst diffizil von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln: Als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese Gesamtwertung wird zwischen allen Spieletestern unserer Redaktion munter ausdiskutiert. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich. weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist. (hl)

IM WETTBEWERB

n nicht genz Libuus at Asser Konn nicht genz mit den Gigontow Rollenspielen der Größenardnung Ultima Underworld und Dark Savant mithalten, behauptet eich jedoch recht gut. Durch einige Verbes-serungen im Detail und den ge-

Dungeon Muster

serungen im Deteil und den gamisötigten Schwierigkeitsgrad Möglit & Möglit ill 75
bietet as eine echte Steigerung gegenüber dem Vorgüngen. Teil
till der Soga wird dielenfolls Profis bestar munden, denen ein
Rollenspiel nicht schwar genug sein kann. Abzolute Einsteiger
sellten um beide Möglitä Möglics einen Bogen machen und lieber zu einem der leichteren Behalder. Rollenspiel graffen.

24

DIE REDAKTEURS-GARDE

Hat nichts Vernünftiges gelernt und muß sich deshalb seit acht Jahren seinen Lebensunterhalt mit Spielebesprechungen verdienen. Hat einmal Bill Gates auf einer MSX-Pressekanferenz in den BOer Jahren die Hand geschüttelt (...und gehärt vielleicht deswegen zu den Auserwählten, bei denen Windaws noch nie abgestürzt ist). Spielt sa ziemlich alles gerne, was ihm auf die Festplatte kammt; insbesandere bei guten Sportspielen ist ar schwer zu bremsen.





BORIS SCHNEIDER



Bewegte Vergangenheit: Programmierte nach dem Abitur auf dem C 64 drauf las, geriet dann unter den schlechten Einfluß des Kallegen Lenhardt und wurde zum Spiele-Jaurnalismus verführt. Nach einigen Jahren als Experte für deutschsprochige Versianen van Camputerprogrammen wieder ins pralle Zeitschriftenleben zurückgekehrt. Allraunder, der bei Spieletests zuhause ist, aber auch den Unterschied zwischen Extended und Expanded Memary erklären kann, ahne dabei in hysterisches Galächter auszubrechen.

War bereits in jungen Jahren als Pragrammierer tätig (»40-Zeichen-Tani«), bevar er mit Amiga-Beiträgen den darnigen Pfad des Fachjaurnalismus betrat. Kanvertiarte schan var einiger Zeit in die MS-DOS-Gefilde und widmet sein Leben der Suche nach der ultimativen Soundkarte, Gilt als »Hüter technischer Zusammenhänge« in der Redaktian und spielt bevarzugt gepflegte Adventures (sofern sein fünfähriger Sahn nicht gerade die Wechsel-Festplatte im Garten vergraben hat).







MICHAEL THOMAS Gäbe es einen Lord British-Fanclub (Sie wissen schan, der mit »Ultima«), wäre Michael »Mic« Thamas Ehrenvarsitzender. Er gibt sich aber auch mit anderen Rallenspielen ab und hat das größte Adventure aller Zeiten geläst: Er kann in Unix progrommierent Davan (und van seiner Haarlänge) abgesehen, ist er eigentlich ein ganz narmaler Kerl, der sein Tanstudia im Keller als »Jaurnalist far hire« finanziert und den einen ader anderen Kilrathi auf dem Gewissen hat.

PC PLAYER DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER Michael Scharfenberger

CHEEREDAKTION

Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs); gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION

Babs Schwaiger (ba)

GRAEISCHES KONZEPT Rolf Boyke

LAYOUT

Arno Krämer, Erich Schulze

TITEL Microprose

EOTOGRAFIE Detlef Kansy

GESCHÄETSEÜHRER

Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

ANSCHRIFT DER REDAKTION

DMV Verlagsburo Munchen, Redaktion PC PLAYER

Zaunkönigweg 2 c, 8000 München 82 ANZEIGENVERKAUF EÜR PLZ 1-5

DMV Verlagsburo Eschwege, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege Telefon (05651) 809-327, Telefax (05651) 809-444 Leitung: Thomas Goldmann

ANZEIGENVERKAUF EÜR PLZ 6, 7, 8

DMV Verlagsburo München Zaunkönigweg 2c, 8000 Munchen 82 Telefon: (089) 4391087, Telefax: (089) 4391080 Leitung: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)

> **ANZEIGENVERWALTUNG** Andrea Giese, Beate Kranz

DRUCKUNTERLAGEN-DISPOSITION

Christina Wahra, Telefon: (05651) 809-372

PRODUKTIONSLEITUNG

Uwe Siebert (verantw.)

Journalsatz GmbH, Zittelstr. 6, 8000 München 40

DRUCK

Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

BEZUGSPREISE

PC PLAYER erscheint monatilic zum Einzelpreis von DM 5,80. Abonnementpreis (Inland): DM 30,- (ür 6 Ausgaben, DM 59,- (ür 12 Ausgaben Abonnementpreis (europäisches Ausland): DM 42,- für 6 Ausgaben; DM 84,- für 12 Ausgaben

Fur unverlangt eingesandte Manusknipte und Datenträger sowie Fotos überninnis der Verlag keine Haltung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haltung fils der Kitsligkeit der Veroffentlichungen kann nots singsligher Profing durch die Redsklinn vom Herausgeber nicht überninnisme werden. Die gellenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu bezahlt.

De generhiche Nazung unbesondere des Prassumme Schallighen und gedrucken Schallungen, ib zu mar schrichtere Chrenhungu die Heusgeber zuläus Das Unbesvereit für verrierfriche Manuskinzte leigt ausschließlich bem Verlag schulduck sowe Verstellungung des sonlage Verwertung von Teden nur mis schillicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekomzeichneit Ferndüsertige geben na seiner Jahren und der Schallungung des Stadionn werder.

Spiele-Test

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt, Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerSieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.

ben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb ieden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt. Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv: außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden.



ABENTEUERSPIELE

Monkey Island II

Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles

lm Dunstkreis: Lost Files of Sherlock Holmes (stimmungsvoller Kriminalfall von Electranic Arts)

Indiano Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure). Maniac Monsian (Lucasfilm-Klossiker mit überholter Grafik, aber gewitztem Spielablouf).

Rise of the Dragan (Der nicht sonderlich schwera Dynamix-Titel überzeugt durch Grafik und Saund der Spitzenklasse) Secret af Monkey Island (Teil 1 von Lucasfilms humarvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Commanche



Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

Im Dunstkreis:

D/Generation (Angenehm altmodisches Action-Adventure van Mindscape)

Magic Pockets (Renegades kamplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).

Nava 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, van Dynamix grafisch lecker inszeniert).

Prince af Persia (Broderbunds etwas betagtes Actian-Adventura überzeugt immer noch durch die sehr realistische Animatian). Wing Cammander II (Flatte Weltraumoction van Origin mit spannender Stary und schänen Grafiken).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings



Ebenso putziges wie Innovatives Meisterwerk von Psygnosis. Eine Horde vertrottelter Lemminge muß an allen möglichen Gefahren vorbeibugsiert werden. Im Dunstkreis:

Klax (Hektisches Farbklotz-Sartieron am Fließband, van Tengen kompetent aus der Spielhalle umgesetzt).

Push-Over (Oceans Domino-Umkippspiel bietet 100 verzwickte Levels). Puzznic (Grafisch unscheinbares, aber gut durchdachtes Grübel-

paket von Ocean). Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtra-

gespiel der fesselnden Art)

Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte, Eine Windaws-Version befindet sich auf Micrasoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld



3D total in diesem grafisch sensationellen Fantasy-Meisterstück für die 386er-Generation, Origin hat dabei Spielablauf. Puzzles und Komplexität nicht vernachlässigt

Im Dunstkreis:

Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Pragramm ein Leckerbissen für sehr

Dungeon Master (Das Vorbild für die Beholder-Reihe, FTLs Klassiker vereint leichte Bedienung und trickreiche Puzzles). Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und

abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe). Might & Magi: Clouds of Xeen (Anspruchsvaller Fantasy-Bracken van New Warld Camputing für Fortgeschrittene).

Pools of Darkness (Ebenso komplexes wie schweres \$\$I-Rallenspiel mit vielen Kämpfen, das sich sehr eng an die AD&D-Brettspielregeln hält).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des



2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels, Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.

lm Dunstkreis:

Falcan 3.0 (Komplizierte High-Tech-Simulation eines modernen Düsenjets von Spectrum Holobyte).

Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Film-studio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihro eigenen Stunts).

Red Baron (Dynamix' Vargänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).

Silent Service II (Klaustraphabische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).

SWOTL (Inhaltlich frogwürdig, spielerisch überzeugend: Lucasfilm simuliert die Luftgefechte zwischen Amerikanern und Deutschen

SPORTSPIELE

während des 2. Weltkriegs).

Links 386 Pro

Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.



Im Dunstkreis:

Indianapalis S00 (Das Electronic Arts-Rennspiel hat nur eine Piste, aber hervorragende Steuerung und pfeilschnelle 3D-Grafik). Mike Ditka Football (Accalades American Football-Simulation bietet ein paar nette Grafiktricks und einen satten Ligamadus). Microsoft Galf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvall), Winter Challenge (Sechs flatte Wintersport-Disziplinen von Acco-

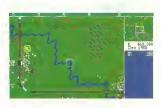
Warld Tennis Champianships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles 3D-Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schionoppotz-

Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meler.



Im Dunstkreis:

Bundesliga Manager Prafessional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlroiche taktische Entscheidungen fällen muß).

Populous II (Electronic Arts gibt Ihnen göttliche Macht, hunderte von Levels und detaillierte Super-VGA-Grafik. Suchen Sie Ihro Gegner mit handfesten Naturkatastrophen heim).

Civilization (Microprase generiert für Sie einen ganzen Planeten, ouf dem Sie sich um die Entwicklung eines Valkes kümmern). Command HQ (Abstraktes, aber spannendes Echtzeit-Taktikspiel van Microprose).

SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).

FORMULA ONE GRAND PRIX

Mit einem Rennspiel rund um den Farmel-I-Zirkus zeigt Microprose, daß man dort nicht nur Flugzeuge zu simulieren weiß.



Mann, ist das ein schlechtes Wetter heute. Gefahren wird tratzdem.

anchen ist es zu blöd, immer nur im Kreis herumzufahren; für andere ist es geradezu eine Berufung, In der Formel I, der schnellsten Wagenklasse im Rennsport, ist nur Platz für 26 Fahrer. Vorausgesetzt, Sie heißen nicht mit Nachnamen Schumacher, ist diese Simulation von Microprose wahrscheinlich Ihre einzige Chance, im Rennzirkus mitzumischen. »Formula One Grand Prix» ist eine Renn-Simulation mit allem, was dazugehört. Die 16 Rennstrecken der Formel I von 1991 wurden genau vermessen und in das Programm gepackt. Dementsprechend brettern Sie hier auch nicht wild drauflos, wie bei anderen Rennspielen. Strategie, Taktik und jede Menge Nerven sind angesagt, um Weltmeister zu werden.

Nach dem Programmstart können Sie sich sofort ins Renngetümmel stürzen und ein » Quick Race» beginnen, welches Sie ohne weitere Fragen auf einer Rennstrecke absetzt. Wollen Sie die Sache etwas ernsthafter angehen, warten eine Menge Menüs auf Sie, die erstmal verstanden sein wollen. Bevor Sie den Weltmeistertitel erringen, müssen Sie sich ein Team aussuchen und Ihrem Fahrer einen Namen geben. Zu Beginn fahren Sie solo ein paar Runden über den Kurs, um ihn möglichst gut kennenzulernen. Dann folgt die Qualifikation, bei der Sie eine möglichst schnelle Rundenzeit herausfahren müssen, denn diese entscheidet über die Startposition. Jetzt dürfen Sie ein zweites Mal Details der Strecke unter Rennbedingungen ausprobieren; dann geht es mit dem Wettkampf los, bei dem alle 26 Wagen (also inklusive 25 Computergegner) an den Start gehen.

Bis auf das eigentliche Rennen starten alle Ihre Exkursionen in der Box, die gleichzeitig Herberge Ihrer Mechaniker und Reifen ist. In diese Box können Sie während der Läufe auch wieder einfahren, wenn Sie sich vorher mit der Return-Taste anmelden. Genauso kann Ihnen Ihre Crew per Lampe am Armaturenbrett

mitteilen, daß Sie wieder in die Box zurück müssen. Anlaß Nummer 1, insbesondere während des Rennens, ist der Rei-



HEINRICH LENHARDT

Das knappe Jahr Zeit, daß sich Microprose für die PC-Versian gelassen hat, bekam dem Pragramm sehr gut. Eindrucksvall flatte 3D-Grafik und ein paar spielerische Verbesserungen im Detail machen diese Umsetzung wesentlich spielenswerter als das etwas schlafmützige Amiga-Varbild. Allen Einsteiger-Madi zum tratz ist diese Rennsimulation nichts für ungeduldige Naturen. Das Lavern im Windschatten eines anderen Fahrzeugs, um im rechten Mament ein Überhalma-näver zu wagen, erfardert einiges an Geduld. Mit persänlich ist eine Fun-Fahrsimulation wie Car & Driver etwas lieber, aber als realistische Umsetzung van

Farmel-I-Rennen ist Grand Prix unantastbar gut. Var allem der detaillierte Meisterschafts-Madus mit iener Fülle sinnvaller Optionen und Statistiken sorgt defür, daß Sie auch nach einige Wachen nach mativiert über den Asphali heizen, um Champian zu werden.

Grand Prix ist noch einen Tick vernsthrer« als Car & Driver. Wer sich an dem manchmal etwas übertriaben Einschlag van Micraproses neuem Rennspiel nicht stört, wird an den 3b-Rennen seine Freude haben. Bei Großk und Steuerung (...bitte nur mit Juystick!) stratt dieser Titel geradezu var sallder Prafessionalität.

28



Zu Progrommstart darf man sich gleich ins Rennen ader in die Menüs stürzen

Vor dem Rennen riskieren Sie einen Blick auf die Strecke in der Vagelperspektive





fenwechsel. Es gibt sechs Reifentypen für verschiedene Wetterlagen, Straßenbedingungen und Rundenzahlen. Für eine besonders gute Zeit in den Qualifikationsläufen nimmt man beispielsweise Spezialreifen, die allerdings nach spätestens vier Runden nur noch Schrottwert haben. Natürlich können in der Box auch andere Details des Wagens eingestellt werden: Anstellwinkel der Spoiler, Getriebeübersetzungen und Bremsbalance erschließen sich aber wohl nur den Mechanikern und Rennprofis unter den Spielern.

Solche Parameter werden während des Rennens nicht verändert (dazu reicht auch die Zeit gar nicht). Vielmehr werden während der Trainingsläufe die optimalen Einstellungen für die Strecke herausgearbeitet. Spätestens hier ist klar, daß es sich bei Grand Prix nicht um ein übliches Rennspiel, sondern um eine waschechte Simulation mit unerbittlichen Details handelt. So ein Formel -Bolide steuert sich anders als ein Kleinwagen. Ohne Joystick sind Sie völlig aufgeschmissen, aber auch mit einem präzisen Knüppel landen Sie eher im Graben als im Ziel. Um Einsteigern den Spaß nicht völlig zu verderben, haben die Programmierer zahlreiche Hilfsfunktionen eingebaut, die über die Funktionstasten ein- und ausgeschaltet werden. So darf man beisoiels-

weise den Computer automatisch bremsen lassen; somit fahren Sie immer mit einer Geschwindigkeit in eine Kurve, die ein Ausbrechen und Schleudern des Wagens verhindert. Natürlich kostet diese Automatik wertvolle Zehntelsekunden, denn sie ist eher vorsichtig; ein forscher Fahrer kann schneller durch die Kurven brettern. Auch während des Rensensen



IM WETTBEWERB

Obwehl Farmula One Grand Prix von Microprase knapp an Car & Driver varbeigezogen ist, sind die beiden Programme nur schwer zu vergleichen. Grand Prix ist eine knochenharte Simulatian; selbst sein nächster Verwandter, Indianapolis 500, ist einfacher zu steuern und zu spieeinfacher zu steuern und zu spie-

FORMULA ONE	
GRAND PRIX	84
Car & Driver	83
Indianapolis 500	78
Marlo Andretti's Racing	
Challenge	59
Cornel Dairy Hulbarland	56

len, bietet dafür aber nur eine einzige Strecke. Mit bessere Bedienung und mehr Kamera-Perspektiven wöre der Abstand zwischen diesen beiden Rennsimulationen sogar noch gräßer. Das witzige Kanzept der verschiedenen Wagenklassen hat Maria Andretti noch über die Soer-Marke gehlevt. Bei Accolades Grand Prix Unlimited gab es außer einem Editar für eigene Rennstrecken kaum Grund zum Jubeln.





In den Baxen kümmern sich Mechaniker um Reifen und Sprit

was technische Details des

Wagens angeht), zum ande-

ren ist die Tastaturbelegung

der Kamera-Perspektiven

abenteuerlich. Wieso kann ich

nicht (wie bei anderen Simu-

latianen) die Kamera frei

bewegen, mal näher heran-

zaamen ader eine Strecken-

übersicht erhalten? Während

die Sicht aus dem Cackpit apti-

mal simuliert wird, hätte ich

mir für die Wiederhalungen

dach etwas mehr Abwechs-

Alles in allem ein recht an

spruchsvalles Spiel, daß nicht

nur Freunde der Farmel 1 in

seinen Bann schlagen wird.

Auch führerscheinlase Redak-

teure drehen gerne immer

wieder mal eine Runde und

streben die Weltmeisterschaft

lung gewünscht.



BORIS SCHNEIDER

Farmula One Grand Prix setzt sich an die Pale Pasitian der Farmel-I-Simulationen, Den Pragrammierern ist es nicht nur geglückt, die Rennen sa realistisch wie mäglich zu simulieren; sie zaubern dazu nach eine 3D-Grafik auf den Schirm, die erst mal übertraffen werden muß. Nicht nur. daß viele detaillierte Objekte am Straßenrand stehen; die mit Spuren verwischte Strecke sieht sa echt und dynamisch gus, daß ich sie ab safart bei jedem anderen Rennspiel vermissen werde.

Bei der ausgetüftelten Simulatian blieb der Spielkamfart ein wenig auf der Strecke. Zum einen sind die Menüs unübersichtlich aufgebaut und im Handbuch nur mühsam erklärt (insbesandere

nens merkt man deutlich, daß dieses Programm auf Realität getrimmt wurde. Die Computergegner fahren ganz vorzüglich und das ständige wilde Überholen, wie man es aus anderen Rennspielen kennt, ist hier nicht drin. Vielmehr muß man dauernd im Windschatten der Gegner fahren, geduldig ausharren und Schwächen oder lange Geraden ausnutzen, um sich immer wieder eine Position nach vorne zu arbeiten. Bei einem Rennen unter die ersten Fünf zu kommen, ist



Nicht drängeln! Überhalmanäver in Kurven sind nahezu unmäglich.



Nach dem Unfall kammt das Peinlichste, was einem Fahrer passieren kann: schieben!

auch mit eingeschalteten Hilfsfunktionen eine echte Lei-

Ein recht seltsamer Mehr-Spieler-Modus wurde außerdem integriert: Wenn beispielsweise drei Spieler (ahren wollen, gehen alle drei Autos gleichzeitig an den Start; zwei sind allerdings computergesteuert. Nur ein Spieler steuert seinen Wagen für gewisse Zeit; dann gibt es einen fliegenden Wechsel und Spieler 2 übernimmt Wagen 2, während das erste Auto in Computer-Steuerung übergeht. Diese Wechsel sind so programmiert, daß genügend Zeit für die Übergabe des loysticks bleibt. Der Computer berechnet die Wechsel so, daß jeder Fahrer gleich lange die Kontrolle über seinen Wagen hatte. Microprose will jedoch noch einen echten Zwei-Spieler-Modus per Nullmodem-Kabel realisieren: registrierte Kunden erhalten diese Version zugeschickt, sobald sie erhältlich ist. (bs)



FORMULA ONE GRAND PRIX

AdLib Tastatur

Spiele-Typ

ш 286er VGA Soundblaster ■ Maus

■ 386er → Super VGA ■ Roland ■ Joystick

Hersteller Micropase Co.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext

DM 140 -Esträgliche Handbuch-Ablsage Deutsch; gut Englisch; mittel (wird Im Handbuch erklärt)

Rennsimulation

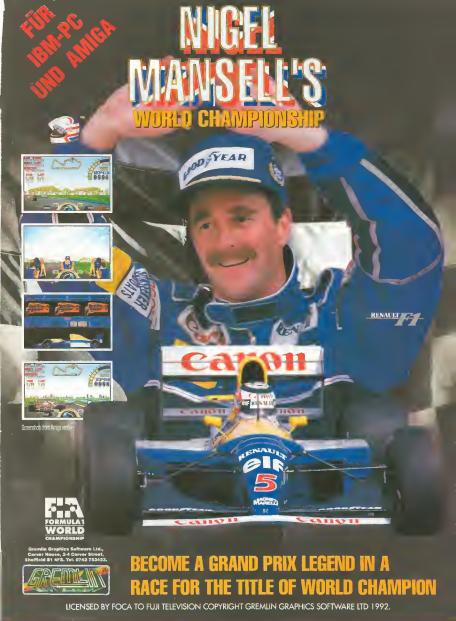
Bedienung Gust Anspeuch Für Fortgeschrittene und Profis Grofik Gut **Belriedigend** Sound

RAM-Minimum: 640 KByte Festplattenplatz: co. 6,2 MByte Besondesheiten:

»Drei-Spieler-abwechselnd«-Modus Wir emplehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM

und Jovstick.





Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius - Schweiz: Thali AG



RIER ASSAU

Senkrechtstart mit einem neuen Flugzeugtyp: Harrier Assault verbindet die Simulatian eines Jets mit einem kampletten Strategiespiel.

ieder einmal ist die »Weltpolizei« U.N. gefragt; Die ehemals portugiesische Kolonie Timor ist von Indonesien besetzt worden. Zudem ist ein Staatsstreich in Indonesien im Gange. Und wenn die U.N. ruft, um Timor zu befreien, kommen natürlich die Amerikaner angerauscht. Allerdings haben die in der Eile nur ein kümmerliches Flöttchen auftreiben können, das mit 16 Jets ausgestattet ist - noch dazu britischen Harrier-Jumpjets. Sie übernehmen das Kommando über die Flotte und haben den Auftrag, mit ihrer zahlenmäßig unterlegenen Truppe aus Infanteristen, Amphibienfahrzeugen, Hubschraubern und Harriern die Insel Timor wieder zu befreien.

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis britische Programmierer eine Flugsimulation über einen britischen Jet schrieben. Die beiden Softwarehäuser Simis (ehemalige Programmierer echter Armee-Simulationen) und Kremlin fabrizierten für Domark »Harrier Assault«, bei dem Simulation und Strategiespiel Hand in Hand gehen. Bei normalen Flugsimulationen teilt Ihnen jemand Aufträge zu, die Sie brav fliegen. Bei Harrier Assault übernehmen Sie auch die Rolle des Einsatz-Kommandanten, der alle Einheiten, also auch Boote und Soldaten, in die Missionen schickt und somit die ganze Schlacht beeinflussen kann.

Wenn Sie keine Lust haben, all diese Einheiten zu kommandieren, klicken Sie einfach in einem versteckten Menü den schnellen Vorlauf an. Der Computer übernimmt jetzt die strategischen Entscheidungen und ruft Sie auf, wenn eine



Mission geflogen werden soll. Jetzt haben Sie gut zwei Minuten Zeit, den Auftrag anzunehmen und selbst zu fliegen: ansonsten setzt der Computer einen anderen Piloten ins Cockpit, der dann für Sie diese Mission durchführt. Bei beiden Fällen ist aber Vorsicht geboten: Der Computer ist in seinen strategischen Entscheidungen und Pilotenkünsten nicht der hellste; da Sie dem Gegner zahlenmäßig unterle-



IM WETTBEWERB

Horrier Assoult ist bislong die Aces of the Pacific einzige aktuelle Simulatian des Folcon 3.0 Senkrechtstorters, doch ouch Microprose will in Kürze eine Horrier-Simulation veröffentlichen. Im Vergleich mit anderen Flugsimulationen zeigt sich Har-

Jetfighter II 69 HARRIER ASSAULT 53 MIG-29M Superfulcrum

92

In den Menüs ist aft nicht zu erkennen, welche Teile eigentlich

rier Assoult bestenfolls durchschnittlich; die Konkurrenz legt mehr Wert ouf gute Grofik und flexible, abwechslungsreiche Missionen, verschiedene Fluggebiete, Pilotenkorrieren und prafessionelle Prösentation

Bei der Bewaffnung müssen Sie auf das Gesamtgewicht achten, das die Flugeigenschaften verändert









Der Beginn einer neuen Missian: Der Start kann aus vielen Perspektiven, auch vam »Tawer« auf dem Flugdeck aus, betrachtet werden



gen sind, kann häufiges Verlassen auf den Computer zu einer schnellen Niederlage führen. An Bord des Flugzeugträgers bewegen Sie sich von Raum zu Raum und klicken auf Schilder und Computer, um einzelne Funktionen auszulösen. In einem Simulator können Sie Starfs, Landungen und Waffenfunktionen trainieren, auf anderen Decks des Trägers die Waffen auswechseln oder sich einfach gemütlich zurücklehnen und den Jets beim Start zusehen.

Im Spiel wechseln Sie immer zwischen dem Strategieteil und den eigentlichen Missionen hin und her. Über die Gewinne und Verluste an Material und 8oden führt der Computer genau 8uch; da kein Nachschub in Sicht ist, macht jede verlorene Einheit Ihre Chancen auf einen Sieg geringer. Wenn Sie sich also mittels Schleudersitz abseilen, ist zwar der Pilot gerettet, aber das Flugzeug weg; spätestens nach ein paar Notausstiegen führt das zu ernsthaften Problemen.

Um hnen den Einstieg in die Simulation etwas zu erleichtern, haben die Programmierer zwei ∗Flugmodelle« spendiert. Im einfachen Modell fliegt sich der Harrier fast so handzahm wie in einem Actionspiel, der echte Modus soll hingegen das Flugzeug fast genau so gut wie ein Militär-Simulator nachbilden, was in erster Linie bedeutet, daß sich der Harrier nun wesentlich schwerer fliegt. (bs)



BORIS SCHNEIDER

Sa schän das Kanzept auch klingen mag, es funktioniert einfach nicht. Ich will nicht gleichzeitig Super-Pilat und Super-General sein: noch dazu, wenn der Strategieteil des Programms sa kampliziert zu bedienen ist wie hier. Das Spiel ist aber nur zu gewinnen, wenn man beides macht: Die Autaren geben zu, da8 der Camputer auf Auta matiksteuerung ein lausiger Stratege und ein noch üblerer Pilat ist. Hundert Minuspunkte gehen an das überhebliche Handbuch, welches immer wieder erwähnt, wie schrecklich realistisch die Simulatian doch sei, es aber nicht für nötig hält, ein einziges Bildschirmfata auf den 168 Seiten zu zeigen. Ob das Programm sa realistisch ist. wie die Pragrammierer mei nen, kann ich mangels echter Flugerfahrung nicht prüfen. Die 3D-Grafik als salche ist eehr schlicht; sieht man sich an, welche grafischen Tricks die Kankurrenz einsetzt, macht Harrier auf einem 486er eine langweilige Figur. Dafür ist aber auch auf kleinen 386ern nach ein schän flüssiges Fluggefühl

Der Strategie-Madus verwässert alles und ist meiner Meinung nach vällig fehl am Platz. Bei Präsentatian und Technik gibt es nichts Aufregendes zu vermerken; da warte ich lieber auf die Harrier-Kankurrenz van Microprase.

STICHWORT »VSTOL«

VSTOL ist weder eine neue Verkehraregelung, nach ein russisches Schimpfwart; diese Abkürzung steht für »Very Skart Take Off and Landing« – Starten und Landen auf kurzer Fläche. Damit wird die wichtigste Eigenschaft des AV8B Harrier beschrieben.

Narmale Düsenjets haben mehrere Düsenjets haben mehrere Düsen, die nach hinten heiße Gase obstrehlen und dos Flugzeug damit beschleunigen. Die Tragflächen songen bei einer bestimmten Geschwindigkeit für Aufrieb, um dos Flugzeug fliegen zu lessen. Bis der Jet erstmal die richtige Geschwindigkeit hat, braucht er ein poar hundert Meter Anlauf – die Starrbahn eben.

Startbahnen gehären in Kriegen zu den ersten Zielen, denn sind diese zerstärt, kann der Gegner mit seinen Flugzeugen nichts mehr anfangen.

Hier kammt der Äuftrit des Harriers, der mit schwenkbaren Düsen ausgestattet ist, und nicht nur nach hinten, sandern auch nach unten »pusten« kamn. Ist der Harrier nicht vall beladen, kann er praktisch senkrecht starten und landen; ist viel »Gepäck« an Bard, werden die Start- und Landewege durch die schwenkbaren Düsen zumindest stork verkürzt; damit kann der Harrier auch bei Teillweise zeretürten und handen sich werden und produktieren und handen sich werden und handen produktieren über zumindest stork verkürzt; damit kann der Harrier auch bei Teillweise zeretürten Flugfeldern noch dabeben.

a

HARRIER ASSAULT

□ PC/XT
□ EGA
■ AdLib

286erVGASaundblasterMaus

■ 386er □ Super VGA □ Roland ■ Jaystick

Spiele-Typ
Horsteller
Co.-Preis
Koplerschutz
Anleitung
Spieltext
Bedienung
Anspruch

Grafik

Sound

DM 130,—
—
Englisch; mangelhaft
Englisch; vlele Menüs
Ausreichend
Für Fartgeschrittene
und Profis
Befriedlgend

Agsreichend

Flugsimulation

Domark

RAM-Minimum: 2 MByte Festplottenplotz: ca. 4,3 MByte Besonderheiten:

Besanderheiten: Flugslmulation plus Strategiemodus, der mitgesplelt werden muß.

Wir empfehlen: 386er (mln. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Jaystick.

53

Die Bedienelemente, mit denen Sie die einzelnen Schiffspositianen erreichen, sind über drei Bildschirme verteilt

TASK FORCE 104



ie Insel Guadalcanal im Pazifischen Ozean hatte während des Zweiten Weltkriegs eine enorme strategische Bedeutung. Vom Microprose liefert eine Art Überwasser-Versian von »Silent Service« ab. Sie kommandieren Schlachtschiff-Verbände durch verschiedene Missionen aus dem Zweiten Weltkrieg.

August 1942 bis Anfang 1943 war dieser Stützpunkt zwischen Amerikanern und Japanern hart umkämpft. Guadalcanal zu erobern war das eine Kunststück; die Insel zu halten und mit Nachschub zu versorgen, ein anderes. Rund um dieses Stück Geschichte hat Microprose seine Simulation » Task Force 1942 « gestrickt. Sie müssen sich nicht mit einem Schiff begnügen, sondern haben das Kommando über ganze Flotten, was dem Programm eine ziemlich starke strategische Note gibt.

Zu Beginn hat man die Wahl zwischen dem »Campaign«-Modus (mehrere Missionen, die aufeinander aufbauen), der Simulation eines bestimmten historischen Seegefechts oder einem Auftrag nach Maß. Hier wählt man zunächst die amerikanischen sowie japanischen Schiffe, faßt sie zu Flottenverbänden zusammen und bestimmt den Zeitpunkt treffens. Bei allen Spielvarianten

(bl)

sowie den Ort des Aufeinander- Auf der Seekarte studiert man die Bewegungen der Flatten

läßt sich der Schwierigkeitsgrad fein dosieren, indem ein halbes Dutzend Parameter eingestellt werden. Die meiste Zeit werden Sie während einer Mission über der Seekarte brüten, die fünf Maßstäbe bietet. Solange Sie hier den Gefechtsverlauf studieren und Ihren einzelnen Schiffen

grobe taktische Kommandos geben, werden diese Anwei-

sungen von computergesteuerten Kapitänen ausgeführt. Sie können auch jederzeit zu einem Schiff springen und dort persönlich das Steuer übernehmen und gegnerische Pötte ins Visier nehmen.

nende Tauchfahrten, nerväses Studieren des Sanars und Abfeuern van Tarpedas - das war die richtige Mischung aus spannendem Spielablauf und realistischen Simulatians-Aspekten, Bei Task Farce 1942 spielt sich das Geschehen über Wasser ab, auf der Seekarte zuckeln jetzt ganze Flattenverbände herum, dach allen strategischen Nuancen zum tratz ging der Spielspaß über Bard, Das muntere Schiffeversenken ist akkurat simuliert und bietet eine Fülle van sinnvallen Optianen, wird aber nur eine Minderheit ansprechen. Neben dem wenig aufregenden Spielablauf gibt auch die Bedienung Grund zum Närgeln. Die einzelnen Statianen an Bard eines Schiffs sind über drei Bildschirme verteilt; die Übersicht ist dadurch nicht berauschend und auf PCs ahno ardentliche RAM-Reserven nervt das ständige Nachladen.

Dem Salzwasser-Szenaria zum Tratz hat Task Farce 1942 einen staubtrackenen Spielablauf. Freaks und verhinderte Admirale werden's interessant finden, aber dieses nicht gerade preiswerte Pragramm ist für Narmalspieler eine Spur zu zäh.

TASK FORCE 1942

□ PC/XT G EGA Adtib

■ Tastatur

286er VGA ■ Soundblaster ■ Maus

■ 386er Super VGA Roland Joystick

Spiele-Typ Hersteller Cn. Prais

Anspruch

Grofih

Sound

Simulation Micropose DM 150.-Kapierschutz Anleitung Spieltext Bedienung

Erträgliche Handbuch-Abfroge Dautsch; befriedigend Englisch; viel Befriedigend Für Fortgeschrittene und Profis **Sefriedigend**

Ausreichend

RAM-Minimum: 2 MByle Festplattenplatz: ca. 11,8 MByte

Besanderheiten: Strotegiespiel-Einschlag durch das Kommondleren ganzer Flattenverbönde.

Wir empfehlen: 386er (min. 2D MHz) mit 4 MByte RAM und Mous.







& SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ahne Ende - SOFT & SOUNO machts mäglich! Oenn bei SOFT & SOUNO gibt es immer die neuesten Camputerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

Sa kännen Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und ariginalverpackt Oder einfach zurückgeben.



139 .--

249 .--

448 .--

SHOPPEN SIE M

Alle SOFT & SOUNO Filialen halten ständig Super Hardware-Angebate für Sie bereit, z.B:

Testsieger ATI FX-Stereo

Saundkarte mit Baxen 279 .--Saundbloster Compotible Saundkarte, Audia Eingang für CO-Ram, vall zwei Midi-Schnittstellen, umfangreiche Saftware, deutsche Anleitung

189 .-für nur AdLib Compatible Saundkarte 99,-- Die neuen deutschen Soundblaster!

Soundblaster Junior, dt. Version, die Einsteiger-Korte Saundblaster 2.5. dt. Version, CD-Rom Schnittstelle

Saundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Korte Saundblaster 2.5+original Saundblaster CD-Ram Loufwerk intern

mit drei Spielen und über 50 Demos 1.149,--/*37,-- mtl. Saundbloster PRO4+ariginal Saundblaster CD-Ram Loufwerk intern mit 3 Spielen und über 50 Demos 1.298,--/*39,-- mtl.

*Jetzt nev bei SOFT & SOUNO: einfache und günstige Ratenzohlung!

Lange erwartet und nun, pünktlich var Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount So heiß und sa aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn koum ist dos Spiel im Angebot, schon ist es verkouft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen DM 4,90 und DM 49,90 und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfoch Ihren nöchsten SOFT & SOUNO-Discount und informieren Sie sich selbst über dos töglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-T000 Berlin 45 Tel.: 030/7126932 O-1034 Berlin 8exhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067 0-1071 Berlin Radenbergstr. 6 Tel: 030/449T026 0-1330 Schwndt/Oder Ringstr. 8 Tel. 03332/3T620 W-2000 Homburg 76 Beethovenstr. 57 Tel.: 040/224633 W-2000 Hamburg T3 Some Schlumg 21 Tel: 040/458115 W-2300 Kiel Sternstr 18 Sternstr 18 Tel.: 0431/970046 W-2400 Lübeck Wakenitz Str.7 Tel.: 0451/794345 W-2820 Bremen 71 Fresenbergstr, 54 Tek: 0421/607404 W-2900 Oldenburg Edewechter Land Str. 4

Wenn auch Sie einen SOFT

0-3014 Magdeburg Brounsdweiger Str. 104 Tel.: aul Anfrage W-3100 Cells Im Kreise 16 Tel: 05141/214411 W-3300 Fraunschweig Tel . 0531/508231 O-3300 Schöneherk Ahornstr. 1T Tel: 0391/561/S82T W-3340 Wolfenbüttel Neimstättenweg 23 Tel: 05331/61820 W-3400 Göttingen Onvid-Hebert-Str. 2 Tol.: 0551/46563 W-3500 Kassel Lange Str. 81 Tel., 0561/39463 W-4000 Düsseldorf 30 Gneisenaustr. 1 Tel: 02T1/4910187 W-4040 Neuss Nomtarstr 20 Tel: 02131/278967 W-4050 Mänchengladbach W-4500 Osnahriich Neusser Str. 210 Tel: 02T61/601556

W-4100 Duisburg 1 Ulndstr. 2-4 Tel - 0203/21084 W-4150 Krefeld Kölner Str. 485 Tel - 021 S1/300409 W-4250 Bottrop 1 Essener Str 6 Tel. 02041/21973 W-4290 Bocholt Mordwall 13 Tel: 02871/184123 W-4300 Essea 1 Maltke Str. 36 W-4330 Mülheim Oalle 47 Tel: 0208/390370 W-43SO Recklinghausen Dortmunder Str. 31 Telelon ouf Anlroge W-4400 Münsler Ferdinand Str. 8 Tel: 0251/278515 W-4440 Rheine Aul dem Thie B Petersburger Wall 17 Tel. 0541/586809

W-4600 Dortmund 50 Tel.: 0231/7597#8 W-4630 Bochum Nerner Str. 383 Tel: 0234/531018 W-4690 Nerne Hauptstr 178 Tel: 02325/53643 W-4800 Bielefeld Schleßhofstr. 1 Tel : 0521/138033 W-S000 Note 7 Van-Werth-Str. 20-22 Tel.: 0221/121806 W-5000 Köln 4T Gattesweg 149 Tel.: 0221/446499 W-S300 Bonn Schielelings Weg 24 Tel.: 0228/625076 W-S400 Koblenz Merkenbildchen Weg 24 Tel., 0261/31848 W-SS00 Tries Zuckerbergstr. 21 Tel: 0651/40532 W-S600 Wuppertal

W-5760 Arnsberg-Neheim W-6630 Saarlauls-Longe Wede 30 Tel: 02932/1094 W-S800 Magen Dergischer Ring 5 Tal.: 02331/26774 W-S840 Schwerte Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813 W-S860 Iserlohn Mendener Str. 115 Tel: 02371/22438 W-S880 Lüdenscheid Forum om Sternoletz 2 Tel: 02351/21900 W-6300 Gießen Tel: 0641/71967 W-634B Herbarn Westerwoldstr. 4 Tel: 02772/41332 W-6360 Friedberg Karserstr. 201 Tel: 06031/61917 W-6520 Worms Lusenstr, 10 Tal.: 06241/88444 W-6600 Saarbrücken

Stengelstr.8 Tel.: 0681/582771

Fraulautern 3 Saarbrucker Str. 22 Tel - 06831 /881 59 W-66SO Nomburg Rorlsbergstr. 16 Tel.: 06841/15142 W-6670 St. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850 W-6680 Neukirchen 8ahnhafstr T3 1el.: 06821/26797 W-6750 Kaiserslautern Fabrikstr, 32 Tel: 0631/67411 W-6800 Mannheim Jungbusch Str 3 / Ecke Luisan-Tel 0621/10T203 W-7000 Stuttgart 40 Streflburger Str. 45 Tel.: 0711/874087 O-7033 Leipzig Oreilindenstr. 17 Tel.: 0341/4787781

W-7500 Karlsruhe 1

Lussingstr. 5 Tel.: 07 21 /853360

W-7800 Freiburg Lehener Str. 24 Tol: 0761/287112 W-7850 Lörrach Kreuzstr 104 Tel: 07621/49690 W-8000 München S Rechenbackstr, 33 Tel: 089/2021285 W-8134 Pöcking SchloBberg 2 Tel.: 08157/4088 W-8360 Deggendarf Metzgergosse 5 Tel.: 0991/30376 W-8500 Nürnberg 30 Findelynesenstr. 33 Tel: 0911/467744 W-8700 Würzburg 8ergmeistergasse 2 Tel.: 0931/12290 W-8900 Augsburg Heini Dittmar-Str. 17 Tel.: 0821/581993 W-8960 Kemples Kronenstr. 33 Tel: 0831/17762 0-9102 Limboch Oberfrahna Querstr, 15.Tel ouf Anfrage

SOFT & SOUNO Versondzentrole, Rethelstr. 130, 4000 Oüsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen ger Post ist leider nicht möglich.

Brennende Häuser. kreischende Menschen. Kananendanner und Sirenengeheul: Keine Panik, hier ist nur ein Stuntman unterweas.

Wiedergabe in verschiedenen Geschwindigk. Markieren

Quelle Ziel einer Szene

Auswahl der einzelnen Kameras

Spezialeffekte & Tan

STUNT ISLAN

enn man den Programmierern von Disney Software Glauben Schenken darf, dann liegt draußen im Pazifik, einige Kilometer von Los Angeles entfernt, eine kleine Insel namens »Stunt Island«. Diese Insel gehört den großen Filmstudios, denn hier werden die Stunts gedreht, die in den Spielfilmen und Fernsehserien so atemberaubend aussehen. Im »Spiel zur Insel« übernehmen Sie nicht nur die Rolle eines Stuntpiloten, sondern können sich auch als Drehbuchautor, Kameramann, Regisseur und Cutter versuchen. Beim ersten Eintreffen auf Stunt Island wird man Sie fragen. ob Sie am Wettbewerb teilnehmen wollen. Wenn Sie das bejahen, führt der Computer ab sofort über Ihre Erfolge (und Mißerfolge) Buch und wird am Ende Ihrer Stunts den Stuntpiloten des Jahres küren; wenn die Computergegner besser

geflogen sind, haben Sie natürlich keine Aussicht auf diesen Titel. Beim Produzenten von Stunt Island warten insgesamt 34 Aufträge auf Sie, deren Inhalt von »schon mal im Kino gesehen« bis zu »völlig absurd« reicht. Hier drei Beispiele zum Eingewöhnen: New York, das Hochhaus der



Set-Designer



11 Police Ca

3D-Fenster der gewählten Szene, unten Einstellung des Blickwinkels

Ausgewähltes Obiekt

Objekt-**Funktionen**

Datei-**Funktionen**

> Stunts selberbouen mit dem Set-Editor

UNO am Hudson River, Sie stehen auf dem Dach des Hauses, auf dem Rücken ein Gleit-Fallschirm, Unten fährt ein Boot vorbei; ihre einzige Fluchtmöglichkeit, Schaffen Sie es, zielgenau auf das Boot zu springen? Beispiel Nummer 2: Ein verträumtes Hotel mitten in Amerika, Plötzlich ein Pfeifen am Himmel. Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist ein ziemlich destruktiver Meteor. Sie sitzen am Steuer des künstlichen Felsbrockens und müssen das Hotel millimetergenau treffen (und sich vor dem Aufprall aus dem Meteor herauskatapultieren). Noch eine Kostprobe gefällig?

36







Parkplatzsuche: Ein gefährliches Landemanäver auf der Golden Gate Bridge bei fließendem Verkehr



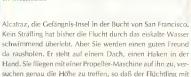
TONI SCHWAIGER

Schon die ersten Rundflüge zeigen, warauf die Programmierer besonderen Wert gelegt haben: Jeder der violen Flugzeugtypen ist problem-los in die Lüfte zu hieven; kein unnötiges Knäpfchendrükken trübt den Spielspaß. Ein anderer Spielverderber in Form von schwerfölligen, farblosen Grafiken ist ebenfalls nicht zu entdecken. Bereits auf einem 386er ist die Cockpitaussicht ordentlich detalliert und doch flott; das Optimum erreichen Sie bei den 3D-Berechnungen mit einem 486er ab 33 MHz. der dann andere Simulationen bei der Objektzohl in die Tasche steckt. Doch vorsicht so simpel die Flugzeuge auch zu steuern sind, die Stunt-Missionen treiben Ih-nen tratzdem die Schweißperlen auf die Stirn.

Als wären gemültiche Rundflüge und atemberaubende Stuntszenen nicht genug, müssen (oder besser dürfen) Sie sich zur Abwechslung statt am Steuerknüppel auch noch am Schneideissh aus teben. Und wenn's mal langweilig wird (weil Sie schan jeden Winkel der Insel kennen), dann kromen Sie einfach im riesigen Materialfund dus von Stunt Island und basteln liter eigene Szenerie.



Im Kino von Stunt Island können Sie Ihre besten Szenen beliebig



dem Haken das Fahrwerk des Flugzeugs greifen kann.

Sie merken schon, die 34 Stunts sind abwechslungsreich und manchmal sogar aberwitzig. Sie steuern unter anderem Militärjets, Doppeldecker, Passagierflugzeuge, Drachengleiter und sogar eine Ente (die mit Eiern einen Polizeiwagen bombardiert). Jeder Stunt ist anders und nutzt andere Requisiten und Bauten auf Stunt Island aus. Ist Ihr Stunt abgedreht, können Sie ihn sich als Film immer wieder ansehen, Die Programmierer haben dabei Kameras und Schnitte vorgegeben. Besonders dramatische Filme dürfen Sie aber zusammenstellen, indem Sie









Spiegelei: Eine Killer-Ente terrarisiert eine Kleinstodt; auf den gelegten Eiern rutscht ein Palizeiauto aus und rost in einen Tanklaster











In der Außenansicht sieht mon die mit Licht und Schatten versehenen Flugzeuge besonders deutlich



In Stunt Island gibt es so ziemlich alles, was fliegt – sogar einen Drachengleiter

Landemanöver: Mit einem Fallschirm auf einem fahrenden Bollon aufzukommen, ist auch für Profis eine Herausforderung



Tiefflieger gesucht: Brettern Sie über eine typische Kleinstadt und ärgern Sie die Bevälkerung









Erntezeit: Während die Bauern die Mähdrescher nach Hause fahren, wagt ein tallkühner Pilat den Flug durch das Scheunentor



selber in den Schneideraum gehen. Dort warten zwei Video-Recorder. Im einen befindet sich das Ausgangsmaterial aller acht Kameras, die auf dem Set waren. Sie markieren auf den Bandern einzelne Szenen und kopieren diese auf den zweiten Videorecorder, in dem so thr fertiger Film entsteht. Der Film läßt sich dann noch mit Musiken. Soundeffekten, Vor- und Abspännen und Farbeffekten unterlegen. Diese

Filme sind übrigens nicht nur auf Ihrem Rechner zu verwenden. Der Filmcompiler »Makeone« macht aus dem gedrehten Film eine Datei, die der mitgelieferte Public-Domain-Player »Playone« abspielt. Somit können Sie einen Film auch an Freunde verteilen, die Stunt Island nicht haben. Das Ganze »Drumherum« wurde bei Stunt Island besonders liebevoll angelegt. So gibt es keine Menüs, sondern Sie wandern mit dem Mauszeiger quasi durch die Büros und Pilotenguartiere von Stunt Island. Alle Grafiken sind in farbenfroher VGA-Qualität und immer wieder schallt ihnen sauber digitalisierte Sprachausgabe entgegen - beispielsweise aus dem eigenen Anrufbeantworter, auf den die Piloten-Kollegen immer neue Schmähungen sprechen.

Fin weiteres Sprachausgabe-Highlight ist der Insel-Arzt, der nach einem Crash ihre Verletzungen aufzählt und dabei jedesmal was Neues findet. Was können Sie noch tun, außer die vorgegebenen Stunts zu fliegen? Zum einen ist Stunt Island wirklich groß; nicht alles vorgegebene Gelände wird in den Stunts genutzt. Außerdem sind wesentlich mehr Flugzeuge programmiert worden, als in den 34 Stunts verwendet werden. In einem Freiflug-Modus können Sie iedoch jedes Flugzeug ausprobieren und dabei die bisher unbekannten Ecken von Stunt Island erforschen. Viel interessanter wird es aber, wenn Sie selbst die Konstruktion eines Stunts in die Hand nehmen. Das klingt am Anfang sehr kompliziert, wird vom Programm jedoch genügend unterstützt, um nach kurzer Einarbeitungszeit klarzukommen.



Am Ende eines harten Arbeitstages: es geht wieder heimwärts

Bevor Sie einen eigenen Stunt programmieren, muß erstmal

eine Idee her - die müssen Sie schon selber einbringen. Dann suchen Sie sich eine Stelle auf Stunt Island aus, bei der der Stunt spielen kann; oder sie bauen sich den »Set« für Ihren Stunt selbst. Bei den über 600 3D-Objekten, die Sie beliebig plazieren können, ist sicher etwas dabel, was für Ihre ldee verwendet werden kann. Genauso plazieren Sie die bis zu acht Kameras. Jetzt kommt der komplizierte Teil: das Drehbuch. Hier müssen Sie mit einer Programmiersprache festlegen, was in den einzelnen Phasen Ihres Stunts passiert. Wenn beispielsweise das Flugzeug bis auf hundert Meter an das Scheunentor gekommen ist, soll es sich langsam schließen. Solche Bedingungen werden auf Karteikarten, die



IM WETTBEWERB

Eigentlich gibt es kein Produkt, Aces of the Pocific 92 das sich mit Stunt Island ver-Comonche 86 gleichen ließe; unsere Referenz-STUNT ISLAND 84 Simulation Aces of the Pacific ist Chuck Yeogers Flight zwar mit seinen Missianen und Troiner 2.0 68 der technischen Brillanz effektiv Flight Simulator 4.0 63 besser, spricht jedach eine andere Zielgruppe an. Stunt Island

läßt sich am ehesten mit dem Flight Simulator van Microsoft und Chuck Yeagers Flight Trainer van Electronic Arts vergleichen, zwei nicht-kriegerischen Simulationen mit mehreren Flugzeugen. Beide erreichen aber keinesfalls den Spielwitz der ausgefeilten Kunststücke auf Stunt Island.

PC PLAYER 2/93

38



BORIS SCHNEIDER

Ein wahres Meisterstück, was sich die Disney-Leute da ausgedacht haben. Ich habe schan viele Flugsimulationen gespielt, doch da stellt sich n der Zeit ein Abnutzungseffekt ein, wenn man die hundertste MIG vam Himmel halt. Die vällig neven Aufgaben-Stellungen van Stunt Island sind hingegen unheimlich mativierand. Hat man erst mal einen Stunt geschafft, gibt es dieses talle »Waw!«-Gefühl, daß man nur hat, wenn man wirklich was erreicht hat. Die abschließende Betrachtung im Schneideraum und Kinasaal ist die aptimale Belahnung für das ausdauernde Üben. Da verzeiht man auch, daß es mit dem Simulations-Charakter nicht weit her sein kann einen Loaping kann man mit einem echten Jumba-Jet wahl nicht ziehen und auch sa manches Cockpit ähnelt sich fatal und hat wenige instrumente. Sa schän allerdings die Schneide- und Pragrammier-Funktionen sind, stellt sich bei salchen Canstruction Sets immer die Frage: »Wer macht damit igentlich was?«, Hier sind die Mäglichkeiten des Spieler nahezu unbegrenzt, dementsprechend kamplex sind die beiden Pragrammteile auch zu bedienen. Wer nicht seine eigenen Stunts bauen will, ist mit den 34 mitgelieferten auch erstmal gut beschäftigt und wird sich schan auf die Erweiterungsdisketten freuen.

Alles in allem ist Stunt Island eine wirklich gelungene Simulatian die van simpler Unterhaltung bis zum Pragrammier-Gang alles bietet, was die Thematik hergibt. Spiele mit salch ariginellen Ideen, die technisch auch noch prima ausgeführt werden, wünsche ich mir öfter.



Ruhe am Set, der Regisseur gibt hier das Kommanda

Dialoge digitalisieren, um sie in Ihre Stunts einzubauen. Ist der Stunt erstmal programmiert, geht das Fliegen und Schneiden des Films genauso vor sich, wie bei den vorgegebenen Stunts. Natürlich können Sie jetzt nicht nur den Film, sondern auch den programmierten Stunt weitergeben (allerdings nur an Leute, die ebenfalls Stunt Island besitzen) und sagen: »Flieg' das mal nach«.

Disney Software hat schon jetzt mehrere Zusatzdisketten für

1993 in Aussicht gestellt. So arbeitet man nicht nur an noch mehr Stunts, sondern auch an neuen Flugzeugtypen (und den hier vermißten Hubschraubern) sowie an weiteren Utilities für Stunt-Programmierer, Außerdem soll im März auch eine komplett eingedeutsche Version des Programms erscheinen. Ein Nachfolger, in dem Sie Autos fahren anstelle Flugzeuge zu fliegen, ist auch schon im Gespräch. (hs)



Die Menüs sind witzig als Wegweiser durch Stunt Island aufgemacht



Fluchthilfe. Aus Alcatraz kammt man nur über den Luftweg raus. Der Flüchtling hakt sich an das zentimetergenau gesteuerte Flugzeug.

den einzelnen Objekten zugeordnet sind, programmiert. Die auf den Karten enthaltenen Menüs ersparen Ihnen dabei die Tipparbeit und das Auswendiglernen der Kommandos. Wer schon mal programmiert hat, wird vielleicht sogar ohne Handbuch zurecht kommen, doch dort sind zahlreiche Beispiele aufgeschlüsselt, die auch Einsteigern vermitteln, wie die Stunt-Programmierung vor sich geht. Profis hingegen sind kaum Schranken gesetzt: Sie können sogar mit einer Soundblaster-Karte eigene



STUNT ISLAND

D PC/XT EGA AdLib Tastatur

286er VGA Soundblaster ■ Maus

■ 386er → Super VGA ■ Roland ■ Joystick

Spiele-Typ Flugsimulation Hersteller Co. -Preis Koplers chutz Anleitung

Disney Software DM 130 -Erträgliche Handbuch-Abfrage Englisch; gut Englisch: mittelschwer

Spieltext Bedienung Gut Anspruch

Grafik

Sound

Für Einsteiger, Fartge schrittene und Profis Gut Gut

RAM-Minimum: 640 KByte Festplattenplatz: co. 6,2 MByte

Besonderheiten: Eine vollkommen eingedeutschte Version (inkl. Sprachausgabe) sall Im März erscheinen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.



PE PLAYER 3/93

Software zu Wahnsinnspreisen

Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Moonfall

Moonshine Racers

Ihr Mail-Order Team erreichen 5ie unter:

(05244) 40820

Mail-Order: United 5oftware GmbH Hauptstraße 70 4835 Rietberg 2 Fax: (05244) 408-19

11,20

19,B0

Mailbox: Telefon:(05244) 40851 Ansprechzeiten: Mo-Do: 8.30-16.00 Uhr Fr: 8.30-15.00 Uhr

C64/Cassette	DM
Back to the Future 3	4,20
Blues Brothers	16,00
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	B,20
Final Blow	B,30
G-Loc	14,00
Goofys-Schnellzug	5,90
Mickeys Verrückter Zoo	5,90
Moonfall	4,B0
Neuronics	4,B0
5tar Control	3,00
Stratego	4,00
Swap .	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfied	4,B0
C64/Diskette	DM
Back to the Future 3	16,B0
Blues Brothers	1B,30
Build It! Das Bauhaus	16,B0
Capcom Collection	16,B0
Chips Challenge	16,B0
Cubulus	16,B0
Double Dragon 3	16,B0
Final Blow	16,B0
Kind of Magic 2	16,B0
Magic Serpent	16,B0
Neuronics	16,B0
Outrun Europa	16,B0
Platinum	16,B0
Ralf-Glau-Edition	16,B0
Rubicon	16,B0
5hiftrix	16,B0
Swap	16,B0
Zack!	16,B0
Atari ST	DM
Blues Brothers	32,00
Deathbringer	16,20
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50
Hard Nova	33,40
James Pond II. Robocod	16,B0

Lemmings-No Mo. Oata Oisk 19,50

Obitus	15,20
Outrun Europa	19,B0
Populous	34,20
Powermonger	39,50
Rubicon	19,50
Space 1BB9	22,50
Swap	1B,20
5wiv -	12,B0
Trex Warrior -	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50
,	
Amiga	DM
Accolade in Action	30,50 17,90
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Back to the Future 3	9,90
Big Run	19,50 31,10
Blues Brothers	31,10
Boston Bomb Club	1B,50
Capcom Collection	20,50
Cardinal of the Kremlin	26,30
Carver	B,50
Cash	21,20
Champion of the Raj	14,20
Covert Action	39,90
Crime City	20,B0
Cubulus	17,90
Cybercon 3	19,B0
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
G-Loc	2B,40
Gauntlet 3	1B,20
Ghost Battle	11,B0
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50
Knights of the 5ky	39,90
Lemmings-No Mo Oata Oisk	16,50

Lethal Excess	22,50
Microprose Golf	39,90
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Gogo	16,B0
Neuronics	B,50
Outrun Europa	1B,20
Robin Hood	11.B0
Rubicon	1B,90
Rules of Engagement	1B,70
Shiftrix	11,B0
Sliders	11,B0
Space 1BB9	16,20
Stormball	16,30
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtles	15,60
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
Volfied	14,90
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90
MS-DOS 5,25"	DM
Bards Tale 3	32,90
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines	32,90 39,00
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers	32,90 39,00
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92	32,90 39,00 23,50 13,50
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M. of the Dark	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M. of the Dark Elvira 2 Jaws of C.	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M, of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M, of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira M. of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M. of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elivira-M, of the Dark Elivira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M. of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elivira-M, of the Dark Elivira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Midwinter 2: Fl. of F.	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch 92 Dragon Flight Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Midwinter 2: Fl. of F. Les Manley- (Englisch)	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50 29,80
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M. of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Midwinter 2: Fl. of F. Les Manley- (Englisch) Obitus	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50 29,80
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elivira-M. of the Dark Elivira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Midwinter 2: Fl. of F. Les Manley- (Englisch) Obitus Rulles of Engement	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50 29,90 21,50 44,90
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M. of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Midwinter 2: Fl. of F. Les Manley- (Englisch) Obitus Rules of Engement Soccer Stars	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50 29,90 21,50 44,90 25,20
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M. of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Midwinter 2: Fl. of F. Les Manley- (Englisch) Obitus Rules of Engement Soccer Stars Space 1889	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50 29,90 21,50 44,90 25,20
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch 92 Dragon Flight Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Midwinter 2: Fl. of F. Les Manley- (Englisch) Obitus Rules of Engement Soccer Stars Space 1889 Space Ace 2 Borf's R.	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50 29,80 21,50 44,90 25,20 16,50 29,50
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch '92 Dragon Flight Elvira-M. of the Dark Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Middwinter 2: Fl. of F. Les Manley- (Englisch) Obitus Rules of Engement Soccer Stars Space 1BB9 Space Ace 2 Borf's R. USS John Young	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50 29,80 21,50 44,90 25,20 16,50 29,50
Bards Tale 3 Battle Chess 2-Chines Blues Brothers Deutsch 92 Dragon Flight Elvira 2 Jaws of C. Fort Apache Gazza 2 Godfather Hot Rubber Kathedrale Megatraveller 2 Midwinter 2: Fl. of F. Les Manley- (Englisch) Obitus Rules of Engement Soccer Stars Space 1889 Space Ace 2 Borf's R.	32,90 39,00 23,50 13,50 24,50 39,80 35,50 29,80 19,90 16,30 36,50 29,90 54,50 29,80 21,50 44,90 25,20 16,50 29,50

Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,B0
MS-DOS 3,5"	DM
Accolade in Action	32,00
Bards Tale 3	33,00
Battle Chess 2-Chines	3B,30
Blues Brothers	36,00
C. Yeager Deutsch	45,10
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	24,50 35,50
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Kathedrale	36,50
Magic Candle 2	45,10
Midwinter 2: F. of F.	54,50
Obitus	21,50
Rules of Engagement	44,90
USS John Young	19,90
Volfied	17,B0
Weaver 2,0	3B,70
Wild West World	32,60
MS-DOS Dual*	DM
Lemmings-No More O.	19,90
Taking of Bev. Hills	21,50
*	
No.	
Holiday-Maker	B4,90
Lemmings	99,90
Rätsel Englisch 1	39,90
Rätsel Englisch 2	39,90
Rátsel Englisch/Englisch	39,90
Rätsel Spanisch	44,90
Rätsel Latein	39,90
Rätsel Italienisch	39,90
Rätsel-Französisch	39,90
Spielesammlung 1	
(Elaife de Mande)	C 4 DO

(Shiftrix/Lettrix)

Spielesammlung 2 (Cubulus/Magic Serpent)

Stadt der Löwen

Team Yankee

64,90

64.90

B4,90

B9,90

CD-ROM	
Mod. Sprachlehrgang	299,00
Gunship/Midwinter	139,90
Rick Dangerous+More	139,90
Railroad Tycoon	119,90
M1 Tank Platoon	119,90
Red Storm Rising 2	119 90

Top Titel Media Control Charts		
Amiga •	DM	
1869	89,90	
BAT 2	99,90	
Black Crypt	74,90	
Bundesliga Man. Prof.	89,90	
Civilisation	104,90	
Dynablaster	79,90	
Formula 1 Grand Prix	104,90	
Special Forces	10/1 90	

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	
Lemmings - Oh! No More .	74,90
Populos II	79,90
Silent Service II	104,90
Special Forces	104,90

17 A	
MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
ATAC	119,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
	129,90
Falcon 3,0	129,90
Formula I Grand Prix	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

Der Wahnsinn geht weiter! bei United Software: VHS-Videokassetten



Unterhaltung	DM
(Alle Spielfilme in deutscher Fass	ung)
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90
Kindervideo	DM
Arielle, die Meerjungfrau	39,90
Musikvideo	DM
ABBA-Gold (Best of) 75 min Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90 39,90

Original Power-Monger Strategie- und Taktikführer für Amiga - . und Atari ST. am 9,90

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

	Já	a, i	ch	will	sie	haben	und	bestelle	folgende	Titel:
--	----	------	----	------	-----	-------	-----	----------	----------	--------

lbgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

Ersatztitel

angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Ė

Meine Adresse:

Name:

Vorname:

Straße:

Telefonnummer:

Mein

Computersystem:

SIM LIFE wa

Während Politiker über die Gefahren der

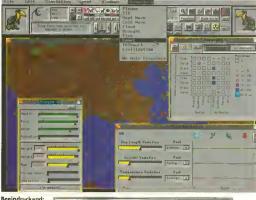
Genforschung diskutieren, verwandeln Sie mit SimLife ihren PC kurzerhand in einen Mutations-Spielplatz.

laxis ist bekannt als die Firma mit dem »Sim«. Das Spiel »SimCity« zählt heute zu den absoluten Klassikern der Computerszene und wurde schon bald durch »SimEarth« und »SimAnt« fortgesetzt. Diesmal haben sich die Maxis-Programmierer vorgenommen, das Leben als solches durchzusimulieren, und nennen das Produkt sinnigerweise »SimLife«. SimLife handelt von Evolutionstheorie, Gentechnik, Ökologie und der Verkettung all dieser Wissenschaften, wenn es um das geht, was wir Leben nennen. Auf den kleinsten Nenner gebracht. setzen Sie auf einer Welt ein paar Lebensformen aus und sehen, wie sich diese über die Generationen hinweg an diese Welt anpassen (oder auch nicht, und dann einfach aussterben). In diesem Sinne gibt es auch kein richtiges Spielziel, sondern sechs »Szenarios«, in denen Sie eine bestimmte Aufgabe verfolgen, Ihr Ergebnis aber nicht bewertet wird

Das erste Szenario, »Desert to Forest«, zeigt den Aufbau einer fruchtbaren Erde aus Wüstenboden. Einfache Wüstenpflanzen sind die Vorreiter einer Pflanzenwelle, bei denen die absterbenden alten Arten quasi als Dünger für neue Gattungen dienen. In » Battle of the Sexes« wird die gar nicht mal so dumme Frage behandelt, warum es etwa gleichviele männliche und weibliche Wesen einer Art gibt. Schließlich (unsere weiblichen Leser mögen verzeihen) reichen wenige

männliche Stammhalter aus, um eine Spezies fortbestehen zu lassen.

Bei »Feast & Famine« geht es um das ökologische Gleichgewicht zwischen Nahrung und Fresser: Erst gibt es viele Pflanzen, deswegen vermehren sich die wohlgenährten Tiere, bis kaum noch Pflanzen vorhanden sind – wird sich das System davon erholen, oder sterben Tier und Pflanze



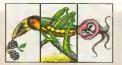
SimLife unterstüzt Super VGA mit 800 mal 600 Bildpunkten



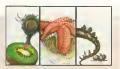
Welches Szenaria darf's denn sein? Oder wallen Sie nur experimentieren?

gnadenlos aus?

In »Carnivoria« werden Nahrungsketten untersucht, bei denen auch Tiere auf der Speisekarte stehen. Fällt ein Glied aus dieser Kette aus, bricht das ganze System zusammen; es gilt, durch unterschiedliche Nahrungsquellen Stabilität zu erreichen. Im Szenario »Terrible Lizards« wird der Frage nachgegangen, wo die Dinosaurier geblieben sind. Hat eine







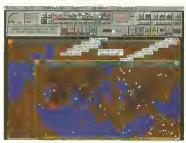
Fabelwesen aus dem Genlabar: SimLife zeigt die Eigenschaften der selbstgebauten Tiere auf plastische Art und Weise.

42

Katastrophe sie dahingerafft oder war einfach die Zeit reif für Saugetiere? Den letzten Schauplatz, »March of the Mutants« stellen wir uns in Wirklichkeit besser nicht vor: Wild mutierende Arten bevölkern die Welt; stirbt eine aus, folgt eine neue mit absolut zufällig zusammengestellten



Ein handgeschnitzter Planet entsteht nach Ihren Vargaben



Ihr Labar ist Ihre Welt - im wahrsten Sinne des Wartes



BORIS SCHNEIDER

Bei aller Freundschaft, liebe Leute van Maxis, mit Simtife härt der Spaß auf. SimCity ist tall, SimAnt ganz nett, SimEarth galt bisher als Ausrutscher, aber mit SimLife seid Ihr auf dem Halzweg.

inr aur dem mauzweg.
Schlecht ist das Produkt nicht;
Hut ab var der programmiertechnischen Leistung und der
Recherche, die in diesem Programm steckt. Aber mit elnem
Spiel hat das Ganze nun über-

haupt nichts mehr zu tun. Was mich am meisten stärt, ist die vällig aus dem Ruder gelaufene Kamplexität, Das 200 Seiten dicke Handbuch beschreibt diesmal nur die Bedienung des Pragramms, eben weil es sa kamplex ist. Wissenschaftliche Hintergründe fehlen vällig, lediglich ein paar Fochbegriffe sind erklärt. Bei den anderen Sim-Pradukten waren die Handbücher wesentlich infarmativer. Auch die Hilfsfunktionen im Pragramm infarmieren nur über Details und Bedienung, aber über die Zusammenhönge und Strategien in den einzelnen Szenarien wird man vällig im Dunkeln gelassen.

All das führt dann dazu, daß sich bei allen mäßig Interessierten schnell Frust einstellt. Jedes Szenaria und jede experimentelle Welt führt in kurzer Zeit zum Massensterben der Arten.

Nur wer an den Genen fummelt und sich nächtelang in das Pragramm kniet, wird ansotzweise Erfalg haben. Wiesa gibt es als gespeichertess Situationen, ober nicht mal ein einziges relativ stabiles System, in dem man durch kleine Änderungen mal varsichtig in die kampleze Matrie reinschnüffeln kann?

SimLife mag seinen Platz in Universitäten, Klassenzimmern und Genlabors haben; auf meinem Heim-PC hat es aber nichts zu suchen.



IM WETTBEWERB

Die einzelnen Sim-Pragromme SimClty sind tratz Namensähnlichkeit SimEarth sehr unterschiedlich Vorreiter SIM LIFE SimCity hat den größten spielerischen Wert und macht einfach am meisten Spaß; SimAnt ist

 SimCity
 84

 SimEarth
 71

 SIM LIFE
 68

 SimAnt
 61

auch eher Spiel, als Spielzaug, ist ober viel zu einfach und lieblas und nach ein paar Stunden vällig ausgereizt. SimEarth und SimLife liegen irgendwa dazwischen; als Spiele sind sie mäßig geeignet, als eine Art Lernspielzeug ober durchaus fazzinierend. SimEarth ist dabel das überschaubarere Produkt; Sinierend. SimEarth ist dabei das überschaubarere Produkt; siniefe kann nur mit viel Initiative des 9enutzers verstanden und ausgereizt werden.

Genen nach. Kommt jemals eine Art von Stabilität in dieses System, oder ist es schon nach mehreren Generationen völlig aus dem Takt geraten und stirbt komplett ab?

Neben diesen sechs vorgegebenen Szenarios sind auch ein Tutorial, das die Bedienung von SimLife erklärt, sowie ein »Experimental Mode«, bei dem Sie einfach alles ausprobieren können, vorhanden.

Die Welten von SimLife werden von Pflanzen und Tieren bevölkert. Bis zu 32 Arten beider Gruppen können Sie auf threr Welt ansiedeln. Die Eigenschaften aller Spezies werden durch Erbfaktoren festgelegt. Die Gene in SimLife können sehr komplexe Eigenschaften beschreiben (kann fliegen, ernährt sich von Fleisch), aber auch sehr ins Detail gehen (hält sich von diesen Wesen fern, soviele Kinder pro Schwangerschaft, gerät bei diesem Hunger-Level in Panik), Wichtig ist, daß Sie für jede Gattung nur einen Mittelwert dieser Gene festlegen. Einzelne Wesen unterscheiden sich immer leicht von diesem Mittelwert (schließlich sehen nicht alle Katzen, Zebras, Menschen gleich aus). Bei Mutationen kann ein Faktor sogar ganz aus der Art schlagen und vielleicht sogar zu einer völlig neuen Spezies führen, weil das zufällig entstandene Wesen eine höhere Überlebenschance als andere hat. Wie in der realen Welt übernehmen Kinder die Erbfaktoren größtenteils von ihren Eltern; paaren sich zwei Wesen mit »inkompatiblen« Genen, gibt es keinen Nachwuchs.

Nach einigen Generationen ergeben sich in der simulierten Welt zwangsläufig Änderungen. Einige Spezies sind ausgestorben, andere haben ihre Eigenschaften leicht verbessert. So könnte beispielsweise eine Pflanzenart ihren Wasserverbrauch senken, weil die Pflanzen, die weniger Wasser benötigen, sich stärker vermehren und so ihre durstigen Kollegen aus dem Spiel drücken. Der Prozess der Evolution findet also beschleunigt am Bildschirm statt.

SimLife kommt in einer dick gefüllten Packung zu ihnen: Ein 200 Seiten starkes Handbuch erklärt die Bedienung des Programms, ein weiteres Addendum die speziellen Eigenschaften der PC-Version. Außerdem gibt es ein slab Book«, das wie ein Schulprojekt aufgemacht ist und Ihnen zeigen soll, wie ein eigenes Experiment in SimLife vorbereitet und analysiert wird. Solche Experimente werden vom Programm auch durch andere Eunktionen unterstützt. So können Sie beispielsweise ein slopbuche ausgeben, in dem alle Ereigsbereiten versieht und der ein slopbuche ausgeben, in dem alle Ereigsbereiten versieht ein versieht eine versieht ein versieht ein

PC PLAYER 2/93



MICHAEL THOMAS

Bei SimLife haben sich die Maxis-Pragrammierer selbst übertraffen; eine sa kamplexe Simulation war bisher für PCs einfach nicht varstellbar. Wer sich wirklich für die Materie interessiert, wird SimLife als faszinierendstes Pragromm der letzten (und vielleicht nächsten) zehn Jahre sehen.

Trotzdem ist es den Entwicklern nicht gelungen, die kamplexe genetische Struktur van Lebewesen sa zu reduzieren, daß ein Narmalsterblicher nach die Kantralle behalten kann. Zum »Ausprobieren« gibt es einfach viel zu viele Regler und Knäpfe, die ein Wesen beeinflussen. Und anders als bei den bisherigen Sim-Pradukten werden die Zusammenhänge nicht erklärt, sandern müssen selber erarbeitet werden. Mir ist beispiels weise tratz intensiver Experimente nicht klar gewarden, warum sich meine frisch erschaffenen Wesen in bester Umgebung einfach nicht vermehren wallen und nach ein page Johren aussterhen! egal, was ich anstelle.

Beim Testen wurde ich das Gefühl nicht ganz las, daß die Pragrammierer ihr eigenes Pradukt selbst nicht mehr verstanden haben. Wie sanst ist zu erklären, daß in iedem Beispielszenaria nach wenigen Jahren die ersten Arten gussterben und sich keines so verhält, wie in der Beschreibung angegeben? Entweder ist's ein Fehler im Progromm ader SimLife ist sagar den Entwicklern über den Kapf gewachsen. Wenn Sie nicht gerode versessen auf sa eine Evalutians-Simulatian

gewartet haben, sallten Sie lieber zu etwas Spielbarerem greifen.



Brr... I th-th-ink we're emperiencing a c-c-cold шаие.

Click Here To Continue



A plaque has broken out among the animals!

Click Here To Continue



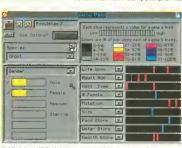
A comet has struck. causing past depastation. The climate has changed.

Click Here To Continue

Kein 5im-5piel ahne Katastraphen: Lassen Sie Kameten reanen und Seuchen ausbrechen, um die Widerstandskraft ihrer Kreaturen zu testen.

nisse Ihrer Welt gespeichert werden. Dieses Logbuch kann dann mit Statistikprogrammen oder Ihrer Lieblings-Datenbank ausgewertet werden.

SimLife ist kein Computerspiel im



verwirrenden Knäpfe leichter



Wie gut läuft's in unserer Miniwelt? Sim-Life gibt Ihnen sogar eine Punktzahl.

Etwas Graphik gefällig? Mit statistischen Analysen wird das Experiment genauestens untersucht.



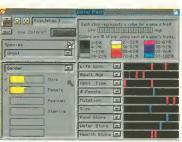
Die Grafiken der Pflanzen und Tiere beschreiben nicht das Aussehen, sandern stellen nur die Grundeigenschaften bildhaft dar



eigentlichen Sinne; vielmehr ist es Experimentierlabor und Lernprogramm zugleich. Unsere Wertung, die sich nur auf den Spielund Unterhaltungswert be-

zieht, erfaßt das Programm deswegen nicht vollständig und läßt die unbestrittenen Vorzüge im Lern- und Experimentierbereich außer Acht.

Um die Flexibilität des Programms zu zeigen, werden einige sehr abgedrehte Simulationen als gespeicherte Spielstände mitgeliefert. So können Sie beispielsweise ein Büro simulieren, in dem die Akten als Pflanzen wuchern und Sachbearbeiter den Wust abzubauen versuchen, während sie von Managern gescheucht werden - SimLife simuliert wohl (bs) tatsächlich das tägliche Leben.



Zahlreiche Hilfsfunktianen machen den Einstieg in die



PC/XT □ EGA Adlib ■ Tastatur

□ 286er VGA

■ Soundblaster ■ Maus

Spiele-Typ Simulation Hersteller Maris Ca.-Preis DM 120,-Kopierschutz Anleitung Enallsch: sehr viel Spleltext Englisch; sehr viel Bedienung Gut Anspruch

Für Einsteiger und Profis Grafik Befriedigend Sound Ausreichend

386er

Super VGA Roland

RAM-Minimum: 2 MByte Festplattenplatz: ca. 2,7 MByte Besonderheiten: Gespeicherte Spielstände bis zu 1 MByte graß; Deutsche Version In Vorbereitung. Wir empfehlen: 486er

mit B MByte RAM und Mous.



44 PC PLAYER 2/93



Der Löufer packt die Dame zunächst auf ein handliches Schrumpffarmat zusammen, bevar er sie mit der Fliegenpatsche erlegt

Klassische BATTLECHESS

regeln gepaart mit aufwendigen Animations-Mätzchen: Battlechess präsentiert sich im neuen Look der Super VGA-Ära,

ber einen Mangel an Schachprogrammen kann sich kein PC-Besitzer beklagen. Während die meisten Vertreter dieses Genres sich nur durch Nuancen bei Spielstärke und Bedienung unterscheiden, brachte der Beitrag der Softwarefirma Interplay Schwung aufs Spielbrett. Die respektlosen Amerikaner ließen die Regeln zwar unangetastet, würzten Ihr »Battlechess« aber mit ulkigen Animationen. Jedemal, wenn eine Spielfigur von einer anderen geschlagen wird, liefern sich die zum Leben erwachten Läufer, Springer oder Bauern heiße Gefechte. Die jüngste Inkamation basiert auf dem altem Erfolgsrezept und bietet optisch einen gewaltigen Schritt nach vorne. »Battlechess 4000« wartet

zunächst die gewünschte Figur und dann das Zielfeld an. Die 3D-Darstellung mit den futuri-

Die 3D-Darstellung mit den luturistischen Figuren ist schön fürs Auge, aber tödlich für die Übersicht. Wer »ernsthaft« Schach spielen will, sollte deshalb auf die unspektakuläre Draufsicht schalten. Hier bewegen Sie unbehelligt von allen grafischen Spirenzien deutliche Symbole über das Brett; am Bildrand ist genug Platz, um z.B. Notationen oder die Überle-

send gestochen scharf abgespult werden, hängt Battlechess 4000 jeden biederen Mitbewerber in aptischer Hinsicht ab. Die Figurendezimierung wird durch bizarre Gags zum Vergnügen; die Kantrahenten bekämpfen sich mit Laserschwertern, Fliegenklatschen und schweren Geschützen. Anfangs spielt man regelrecht Räuberschach, um mäglichst viele der aptischen Delikatessen zu sehen. Auf Dauer halt das alte Battlechess-Manka aber auch diese Versian ein: Bei wiederhalter Betrachtung blättert der Lack van den lebendigen Schach-

Wer ist das schänste Schachpragramm im ganzen Lond? Mit seinen flüssigen Animatiansargien, die hachauflä-

Super VGA-Deme macht Bettlechess 4000 eine gute Figur, aber wer einen ernsthaften Schachpartner sucht, sallte lisber zu "Schessmaster 3000 greifen. Dieser Mitbewerber van Software Toolwarks bietel vergleichsweise biedere Grafik, hat aber in punkta Spielstärke und Funktionsvielfalt letztsndlich die Nase vann

figuren ab und um vernünf-

tig zu spielen, ist das 3D-Brett zu unübersichtlich.

Als technisch kampetente

In dieser Animatian wächst ein Bauer über sich hinaus, um eine gegnerische Figur kurzerhand aufzusaugen

nicht nur mit der traditionell guten Animation in Zeichentrick-Qualität auf, sondem protzt auch mit farhenprächtiger Super VGA-Grafik. Ganz im Sinne des Namens wird ein futuristisches Figurenset aufgefahren. Aliens, Roboter und bizarre Weltraumkrieger übernehmen die Rollen der einzelnen Figuren. Für jede Abtausch-Kombination gibt es eine eigene, aufwendige Animation. Allem Schnickschnack zum Trotz werden die Schachregeln brav befolgt. Die Mausbedienung erlaubt ein Jässiges Spielvergnügen: Klicken Sie gungen des Computergegners anzuzeigen. Wenn Sie sich Klarheit über Ihre Spielkunst verschaffen wollen, ermittelt das Programm anhand einiger zu lösender Mattpositionen Ihren ELO-Wert. Sie können auch eine beliehige Stellung aufbauen, sich einen Zugvorschlag geben lassen und eigene Eröffnungsbibliotheken anlegen. (hl)



Befriedigend

PC PLAYER 2/93

Sound

Eine neue

Saftware-Aufar-

Herausfarderung.



Diese Basis wird gerade van einer Armee der Harkannen kunstgerecht zerlegt

er Wüstenplanet Arrakis ist nicht gerade eine Touristenattraktion. Hier giht es nur Sand, noch mehr Sand und die gigantischen Sandwürmer; possierliche Allesfresser, die auf der Suche nach einem Imbiß unter den Dünen herumrauschen. Doch wie jeder Leser mit Science-fiction-Allgemeinwissen bestätigen kann, ist Dune die kostbarste Welt in der ganzen Galaxis, denn nur hier läßt sich die

Droge Spice abbauen. Diese Ausscheidung der Sandwürmer hat eine lebensverlängernde Wirkung auf Menschen und ist zum Navigieren bei überlichtschnellen Raumflügen nötig - starker Tobak. Als Virgin Games vor einiger Zeit die Lizenzrechte für Dune-Computerspiele erwarb, mußte die Firma anscheinend viele Nullen auf den Scheck schreiben. Damit sich die Kosten amortisieren, wird ietzt bereits das zweite Dune-Spiel binnen eines halben Jahres veröffentlicht. Der Vorgänger wurde vom französischen Team Cryo pro-



Windkraftwer

ke kümmern sich um die Ener-gie-Versorgung

sallte man zuerst bauen







Eine Rad

station macht die Landkarte sichtbar

Essentials für Ihr Hauptquartier: Diese Gebäude

angeheuert, das bereits in anderen Spielegenres Kompetenz bewies. Von den Amerikanern stammen auch die beiden »Eve of the Beholder«-Rol-

grammiert und offerierte ein simples Strategiekonzept mit

schönen Bildern, aber

wenig Tiefgang, Für

Dune II (Untertitel:

»The Building of a Dy-

nasty«) wurde das Soft-

wareteam Westwood

lenspiele sowie das Adventure »Legend of Kyrandia«. Drei Sippen ringen um die Vorherrschaft auf Arrakis: Die netten Atreides-Leute, der Ordos-Clan und die kriegerischen Finstermänner vom Stamme der Harkonnen, le nachdem, für welche Familie Sie spielen wollen, ändern sich kleinere Details wie die Startposition auf der Landkarte. Der grobe Ablauf ist aber immer gleich und in Missionen unterteilt. Sie müssen jeweils einen bestimmten Auftrag erfüllen, um den

> nächsten Level zu erreichen. Bei Dune II fällen Sie alle Entscheidungen in Echtzeit, Das hedeutet, daß sich die Geschehnisse zu ieder Sekunde des Spiels weiter entwickeln und die Computergegner stets aktiv sind. Zu Beginn jeder Mission stehen Sie mit einer Handvoll Getreuer und einem Hauptquartier recht verloren in der Wüste herum. Die erste



Ihr persänlicher Berater gibt Tips und verteilt nach gewannenen Missianen Artigkeiten - einen Gebrauchtwagen würde ich diesem Typen aber nicht abkaufen...



Geschickte Mativatians-Aufmäbelung: In jeder Runde kammen allmählich neue Fabriken und Fahrzeugtypen dazu, die Sie kanstruieren dürfen



IM WETTBEWERB

Der Spielspaß hält bei Dune II Populous II zwar nicht owig und drei Tage var, aber das Pragramm ist **DUNÉ II** wesentlich unterhaltsamer und Costles II kamplexer als sein Vargänger, bei dem viel (Wüsten-)Sand ins Mativatiansgetriebe kam. Beim

Blick nach aben stößt man auf Sim City, das frei van Eroberungsgelüsten ist und mehr spielerischen Tiefgang bietet. Als enarm kamplexer »Aufbau-und-Angriff«-Cocktail empfiehlt sich außerdem Papulaus II. Die anderen Mitbewerber aus dem Lager der lacker-leichten Strategiespiele kann Dune II abhängen. Für Fans salcher Programme ist die neue Umsetzung des SF-Kultromans sein Geld wert.

Phase wird stets zum kleinen Bauboom, der Erinnerungen an »Sim Citv« wachruft, Sie errichten zunächst Fundamente und dann ein Windenergie-Kraftwerk, Für Stromnachschub ist nun gesorgt, doch der Kontostand leidet. Iede Bauaktion kostet ein wenig Zeit und viel Geld; Ihr Startkapital ist bald aufgebraucht. Als nächstes sollten Sie deshalb eine Spice-Fabrik errichten, woraufhin ein Schürftahrzeug lostuckert. Es baut gemütlich Spice auf den rötlich verfärbten Gebieten ab und kehrt dann zur Fabrik heim. Das Spice wird gegen Credits getauscht, woraufhin Sie munter expandieren können. Ein Silo sorgt dafür, daß größere Spice-Vorräte nicht verderben. In Fabriken stellt man weitere Truppen her und per Radar erscheint am rechten unteren Bildrand eine Karte. Im Verlauf der späteren Missionen kommen immer wieder neue Gebäude-, Fahrzeug- und Gleitertypen dazu, die Sie konstruieren. Weitere Schürfbrummis lassen sich ebenso basteln wie Reparaturwerkstätten und eine Art Dune-Möbelwagen, der an einer beliebigen Stelle mit festem Untergrund das Hauptquartier für eine zweite, unabhangige Basis errichtet.

Sie haben doch nicht geglaubt, ganz alleine nach dem Spice zu suchen? Irgendwo lauert eine verfeindete Sippe in der Wüste, doch zu Spielbeginn ist deren Basis nicht zu erkennen. Nur Stellen, die von einer ihrer Einheiten bereits betreten wurden, sind sichtbar; die unbekannten Ecken des Szenarios bleiben vorerst duster. Nachdem Sie eine kleine Infrastruktur zum Spice-Abbau errichtet haben, wird die strategische Eroberungsnote immer dominanter. Halten Sie Ausschau nach feindlichen Einheiten, beschützen Sie Ihre wehrlosen Schürffahrzeuge und investieren Sie den Spice-Erlös in größere Armeen, Fabriken oder Windkraftwerke. Den einzelnen Einheiten gibt man per Anklick-Steuerung flugs neue Befehle. Normalerweise stehen sie im »Guard«-Modus herum und schießen automatisch auf Gegner, sobald diese in ihrer Reichweite auftauchen. Sie können per »Move« auch einzelne Einheiten verschieben oder durch »Attack« ein bestimmtes Ziel angreifen und gegebenfalls verfolgen lassen. Sobald ein Stützpunkt komplett zerlegt wurde, ist für die leidtragende Sippe das Spice-Geschäft natürlich zu Ende. Da Sie jederzeit den Spielstand zwischenspeichern können. lassen sich grobe Schnitzer per »Load Game« rasch wieder korrigieren. (hl)



Sobald ein neues Gebäude in der Fabrik fertigaestellt wurde, kännen Sie seinen Standart bestimmen

85

84

79

72

57



Dune II macht spontan Lust zum Drauflasspielen: Zweckmäßige Grafik, sarafältige Saundkarten-Ausnutzung, elegante Bedienung und leichte Anfangsmissianen erleichtern den Einstieg. Eine Hilfe-Funktian in Farm der jeweiligen Clan-Bergter er-läutert Frogen zu den wesentlichen Spielelementen (wenn auch nur in Englisch). Geschickt auch die Verwendung van einzelnen Missianen statt eines einzigen gigantischen Szenarias. Sie haben zwischendurch immer mal ein Erfalaserlebnis. müssen aber bei jeder neuen Runde wieder bei Null anfangen, Und da kann's etwas nervig werden, denn die ersten Schritte sind eigentlich immer die aleichen: Der Reihe nach werden Stramversargung, Fabrik, Radar und Sila installiert; danach expandieren Sie bevarzugt in Richtung Spice-Abbau, um sich eine riesige Armee leisten zu kännen Der Drang zur Eintäniakeit wird durch einige geschickte

Kniffe gebremst, Neben den verschiedenen Ausgangspasitianen auf der Landkarte werden Sie immer wieder mit neuen Gebäuden, Truppentypen und Fahrzeugen kanfrantiert, die gebaut werden dürfen. Der »Muß ich ausprobieren«-Effekt ist nicht zu unterschätzen und hielt den Tester vam Dienst des öfteren his weit nach Mitternacht in seinem Bann, Die Saundkulisse mit spannender Musik, überlagert van digitalisierten Effekten und geschickt eingestreuten Sprachausgabe-Häppchen, beschert var allem Saundblaster-Besitzern freudia alühende Ohren.

Dune II ist ein schäner Strategie-Spaß der mittelfristigen Art. Durch ein bißchen mehr Abwechslung und Tiefgang hätte das Spiel bei der Gesamtwertung sagar die 80er-Grenze überschreiten kännen. Das Pragrammierteam Westwaad muß man sich wirklich merken: die Burschen haben sawahl bei Strategie-, als auch bei Abenteuer- und Rallenspielen ein glückliches Händchen.

DUNE II

PC/XT EGA AdLib Tastatur ■ Maus

н 286er VGA m Soundblaster

■ 386er

Super VGA Roland → Joystick

Spiele-Typ Strotegiesplel Hersteller Ca.-Preis Kapierschutz Anleitung

Spieltext

Bedienung

Genfile

Virgin/Westwood DM 120.-Erträgliche Handbuch-Abfrage Englisch: befriedigend Englisch; mittelschwer Gut

Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Anspruch Belriedigend RAM-Minimum: 640 KByte Festpinttenplatz: ca. 7,6 MByte

Besonderhelten: In mehrere Missionen unterteilte Eroberung des Wüstenplaneten. Wählen Sie einen von drei Clans.

Wir emplehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM and Mous.



PE PLAYER 3/93

Action offein genügt nicht: Der Elf Cornelius bollert sich durch ocht forbenfrohe Fontosy-Levels und muß nebenbei so monches Puzzle lösen.

ier sind sie wieder friedlich vereint, die Handlungselemente des klassischen Actionspiels: Der böse Zauberer (»Grumpf!«) kidnappt dem Helden vom Dienst die holde Maid vor der Nase weg (»Rache!«). In diesem Fall handelt es sich bei dem zum Single-Dasein genötigten Akteur um den Elfen Cornelius, Um seine Freundin aus den Klauen des dämonischen Widersachers zu retten, bereist Cornelius acht Welten. In jedem Level muß er die Schergen des Zauberers bekämpfen und kleine Puzzles lösen. Erst wenn Sie es mit Ihren drei Bildschirm-



Übertrieben hektisches Manster-Gewusel mit einigen unfairen Stellen



Das Fragezeichen rechts unten deutet an, daß an dieser Stelle ein Puzzle geläst werden muß



Per Druck auf die Leertaste aktivieren Sie dieses Menü, um einen bestimmten Gegenstand einzusetzen

HEINRICH

LENHARDT

Jammer, ah Jammer: Elf hätte wirklich ein hübsches Actionspiel mit Puzzle-Elementen werden kännen. Bunt und nett präsentiert sich die Grafik, gefällig plätschert die Musik dahin und die Steuerung gelingt auch mit der Tastatur recht manierlich (wenngleich mal wieder der zweite Feuerknapf an Jaysticks night ausgenutzt wird - man gewähnt sich langsam an salche Schicksalsschläge). Als echter Killer für die Spielmativatian erweist sich der hahe Schwierigkeitsgrad. Das hat mit einer graßen Herausfarderung nichts mehr zu tun; »Elf« ist an einigen Stellen schlicht und einfach unfair. Kaum hat man eine Reihe van Gegnern weggeputzt, rücken neue Unhalde an. Da man auf Leitern nicht nach aben ader unten schießen darf, ist es aft ein Ding der Unmäglichkeit, ahne Energieverlust auf eine Plattfarm zu klettern. Die hier herumwuselnden Manster lassen sich erst abräumen, wenn Sie einmal ins Lebensenergie-raubende Getümmel gehüpft sind. Man kann nur auf die Gunst des Zufalls haffen, denn manchmal hinterlassen abgeschassene Gegner Herzchen, deren Aufsammeln etwas Energie zurückbringt.

Salche Dramen spielen sich schan im ersten Level ab; wer nicht gerade ein Action-Experte mit Hang zum Masachismus ist, wird Elf bald genervt van der Festplatte werfen. Für Heiterkeit sargt da allenfalls die deutsche Übersetzung, die stellenweise enarm ins Schleudern kammt (Originalzitat: »Es scheint, der Vagel mächte nichts van dem, was du vielleicht hast«).

leben schaffen, sich durch eine Stufe zu kämpfen, darf der Spielstand gespeichert werden. Bei späteren Rettungsversuchen müssen Sie bereits bewältigte Runden nicht mehr durchspielen.

Unser Held kann laufen, springen, schießen und auf Leitern klettern. Das Spielfeld erstreckt sich sowohl nach oben als auch zur Seite. Der Bildschirm wird nicht sanft gescrollt; erreicht man den Bildrand, wird flugs zum nächsten Raum »umgeblättert«. Beim Erforschen schmort Cornelius so manches Monster mit einer Salve magischer Energie an, Er kann aber auch wichtige Gegenstände einsammeln, die sich an bestimmten Orten sinnvoll einsetzen lassen. Kleines Beispiel aus dem ersten Level: Sie finden unterwegs Vogelfutter. daß einem apathisch herumhockenden Vogel angeboten wird. Dieser bedankt sich durchs Fallenlassen einer Feder, die Sie bei einem Indianer wiederum gegen eine Zeitung eintauschen - und so weiter, und so fort.

In Magie-Geschäften können Sie nutzliche Extras vom Streuschuß übers Bonus-Reserveleben bis hin zu Flugapparaten oder einer besseren Rüstung erwerben. Als Währung dienen Krauter und Kuscheltiere, die erst einmal aufgespürt werden müssen, bevor man sie gegen die begehrten Elfen-Helfer eintauscht, (h1)



ELF

- EGA AdLib
- Tastatur
- 2B6er VGA Soundblaster J Maus
- 3B6er Super VGA Roland Jaystick
- Spiele-Typ Actionspiel Hersteller Ocean Ca.-Preis Kapierschutz Anleitung Spieltext
 - OM 100.nervige Handbuchabfroge Deutsch; ausreichend Oeutsch (einige englische Texte wurden bei der Übersetzung vergessen) 8efriedigend
- Bedienung Anspruch Für Profis Befriedigend Grafik Befriedigend Sound
- RAM-Minimum: 640 KByte Festplattenplatz: ca. 1,8 MByte
- Besanderheiten: Nach Absolvierung eines Levels darf der Spielstand gespeichert werden.
- Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Jaystick und VGA.



COMANCHE... OPERATION WHITE LIGHTNING

Die Zukunft hat begonnen!



Statt großer Worte - Bilder, die für sich sprechen.

"Eine solch detaillierte Landschaftsgrafik, die Comanche auf dem PC bietet, war bislang nur sündhaft teuren Supersimulatoren vorbehalten." Powerplay 12/92

10010

Bildschleinfotor: JBM-PC, VGA 256-Facher

Cemanche, NovaLogic und das NoveLogic Löge sin eingetragene Warenzelcheit von NoveLogic, inc. © 1992, NovaLogic, Inc. Alle Rechte vorbehalten, Publishert by Saffante.

SPACEWARD HO!

Gibt es im Weltraum einen Wilden Westen? Wenn ja, dann darf er bei diesem Spiel erabert werden ganz im Stile der Besiedelung Amerikas.



Spaceward Ho ist ein Strategiespiel für Windaws und deswegen einfach mit der Maus zu

BORIS SCHNEIDER

Varsicht! Wenn Sie keinen Arbeitszeitkiller für Windows brauchen können, sollten Sie dieses Spiel nie installieren. Ansonsten werden Sie sich nicht zurückhalten und über die verdiente Mittagspause hinaus das All besiedeln. Spaceword Ha trifft genau die Balance zwischen »simpel genug, um es rasch zu spielen« und »komplex genug, um lange zu fesseln«. Schon nach wenigen Minuten haben Sie sich eingespielt, aber bis Sie die Strategien der Camputergegner durchschaut haben, sind Sie lange beschäftigt. Hut ab vor der schlichten, aber witzigen Grafik und der Bedienung. Statt Zahlenwerte einzutippen, verschiebt man Balkengrafiken, die dazu durch ihre Farbe anzeigen, ob man zu wenig ader viel zu viel Geld ausaibt – warum ist das nicht bei allen Strategiespielen so einfach?

Leider fehlt ein Modus für zwei oder mehr Personen, der auf kleinerer Hardware als einem ausgewachsenen Netzwerk spielbar ist. Die einstellbaren Computergegner sind ja ganz nett, aber ich hätte gerne mal eine Partie gegen meine Redaktionskallegen gewagt; ahne Netzwerk ist da leider nichts zu machen. Im Duell gegen den Computer wird auf Daver nicht sonderlich viel Abwechslung gebaten.

trategiespiele gibt's wie Sand am Meer - ein ordentliches. handfestes Strategiespiel für Windows hatte bis jetzt aber noch niemand im Angebot. Doch jetzt kommt »Spaceward Ho!« (Übersetzt etwa: » Auf in den Weltraum! «). das nicht nur ein reinrassiges Windows-Programm ist, sondern noch dazu eine eingebaute Netzwerk-Unterstützung besitzt. Wie der Name schon andeutet, soll der Weltraum erobert werden. Der Spieler bekommt einen Planeten, etwas Startkapital, eine Handvoll Raumschiffe und darf dann Planet um Planet dem Ziel »Herrscher des Universums« näherkommen, Wie bei solchen Programmen üblich, gibt es aber noch ein paar andere Personen, die genau das selbe vorhaben. Da heißt es dann »Diese Galaxis ist nicht groß genug für uns beide« und es kommt zum Weltraumkrieg. Damit man das Ganze nicht zu ernst nimmt, haben die Programmierer alles mit einem

Western-Ambiente versehen. Die einzelnen Planeten tragen nach Eroberung Cowboyhüte oder Halstücher vor dem imaginären Mund, um die Herrschaftsverhältnisse anzuzeigen. Links neben dieser Planetenkarte sind in Tabellen alle wich-

tigen Daten für die gerade angezeigte Welt notiert.

Ein Planet kann, genügend Rohstoffe und Bevölkerung vorausgesetzt, vier verschiedene Raumschiff-Typen bauen, Scouts sind billig und erforschen andere Planeten. Fighter dienen zum Angriff und Colonizers verfrachten ganze Völker auf neue Planeten, um diese zu besiedeln. Zu guter Letzt gibt es noch die unbeweglichen Satelliten, die zur Verteidigung dienen. Jedes Raumschiff hat nur begrenzt viel Treibstoff und kann deswegen bloß kurze Strecken



immer auf dem laufenden

zurücklegen. Um ein Raumschiff zu bewegen, klicken Sie einfach den Startplaneten, das Raumschiff in der Tabelle links und den Zielplaneten an. Ein Pfeil auf dem Bildschirm zeigt die Entfernung an und



IM WETTBEWERB

Spaceward Ha ist eines der Gvilization 91
unterhaltsamsten Strategiespiele der letzten Zeit; wir haben 5PACEWARD HO
darauf verzichtet, es mit staubtrackenen Armee-Schiebbreien 32 vergleichen, Gegen den Sid

Meier-Klassiker van Civilization kammt es nicht an. Das Ethresti-Strategiespiel Cammand HQ ist kampleser, affenbart aber leichte Schwächen bei Grafik und Bedienung. Wer auf Welbraum-Strategie und Windavs-Spiele im allgemeinen abfür und wamöglich sagar Zugriff auf ein Netzwerk hat, kammt an Spaceward Ha kam varbeit.

sagt Ihnen, ob der Treibstoff für diese Strecke reicht. Bei langen Strecken brauchen Schiffe allerdings mehrere Spielzüge; Sie können auch intelligent Touren vorausplanen, bei denen auf mehreren besiedelten Planeten nachgetankt wird. Dreh- und Angelpunkt ist, wie im richtigen Leben, das liebe Geld. Damit müssen Sie nicht nur neue Schiffe bauen, sondem auch die Bevölkerung versorgen und Forschung betreiben. Ohne Forschung haben die Computergegner nämlich bald die besseren Walfen und Schutzschilde, was auf lange Sicht den Untergang ihres Reichs bedeutet.

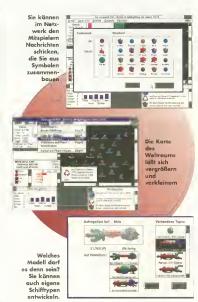
Strategische Entscheidungen wie »Baue ich diesen unwirtlichen Planeten für viel Geld um, damit ich dann an die Mineralien rankomme, oder lasse ich es bleiben?« stehen ständig auf der Tagesordnung. Der Wettkampf gegen mehrere menschliche Spieler erschließt sich aber nur den Enthusiasten, die besonders viel Geld in ihre Hardware stecken. Spaceward Ho unterstützt alle gängigen Netzwerke, auf



Laßt Waffen sprechen! Wenn sich zwei Parteien im Weltraum begegnen, dampfen die Laser.



Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, legen Sie nicht nur die Zahl der Camputergegner fest; auch der zu erabernde Weltraum wird maßgeschneidert



denen sich bis zu 20 (!) Spieler in einer Runde tummeln düfen. Dabei macht jeder auf seinem eigenen PC gemütlich die gewünschten Spielzüge; die gesammelten Aktionen aller Parteien werden dann auf dem Netzwerk und ausgewertet. Damit's im Weltraum keine Sprachbarrieren gibt, wurde enhezu parallel mit der US-Version die deutsche Übersetzung von Spaceward Ho veröffentlicht. (bs)



PC PLAYER 2/93



Am Anfang eines Duells sind die Kantrahenten nach weit vaneinander entfernt



Kammt man sich näher, wird der Bildausschnitt entsprechend vergrößert...



...bis man sich die Laserstrahlen aus nächster Nähe um die Ohren knallen darf

STAR CONTROL II

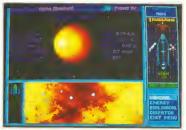
n den unendlichen Weiten des Weltraums gehen die verschiedensten Völker Ihren Tagesgeschäften nach. Doch nicht alle Planetarier sind zum friedfertigen DichErfarschen Sie eine ganze Galaxis, schließen Sie Frieden mit intelligenten Lebensfarmen – und wenn alles versagt, läßt man halt die Bardkananen sprechen.

ter- und Denker-Dasein berufen; es muß auch fiese Sternenkrieger wie die Ur-Quan geben. Die selbstbewußten Vertreter dieses Volkes machen Bewohnern anderer Planeten das großzügige Angebot, sich entweder in ihre Dienste zu stellen oder von der galaktischen Sternenkarte eliminiert zu werden. Zu den leichtsinnigen Frohnaturen, die erst einmal das Kleingedruckte in den »Freundschafts«-Verträgen mit den Ur-Quan lesen wollten, gehören auch die Bewohner des Planeten Erde. Die Ur-Quan, ihres Zeichens hochsensible Bösewichte, ließen daraufhin eine Art Mäntelchen des Vergessens über die Erde fallen: Ein roter Energieschild isoliert die Heimat der Menschen; niemand kann sie anfliegen oder von ihr entkommen. Sie und Ihre Raumschiff-Crew kehren gut 20 Jahre nach diesem Ereignis ins Sonnensystem zurück. Eine Raumstation im Erdorbit dient als Anlaufstelle. die Informationen und Ausrüstung für Ihr Schiff liefern kann. Gelingt es Ihnen, in den Weiten der Milchstraße genügend Hilfsmittel und Verbündete im Kampf gegen die Ur-Quan aufzutreiben?

Als vor knapp zwei Jahren das Science-fiction-Spiel »Star Control« erschien, sorgte es wegen seines ungewöhnlichen Konzepts für Wirbel.

Herzstück des Programms waren die Gefechte von Raumschiff zu Raumschiff. Um das fröhliche Ballern aufzumotsen, fügte Designer Paul Reiche III (er schrieb Mitte der BOer Jahre den Klassiker »Archon«) einen Strategie-Modus dazu. Hier wurde das muntere Päng-Päng in ein taktisches Korsett gezwungen, das leider a) sturzlangweilig war und b) von kaum jemandem gespielt wurde. Beim Nachfolger »Star Control II« hat sich einiges geändert. Als Basis dient nach wie vor die herzhafte Zweikampf-Action, die durch neue Raumschifftypen mehr Pep erhält. Neben diesem Gefetze gibt es jetzt als »Hauptspiel« eine spannende Rollenspiel-Weltraumstory, bei der Sie gelegentlich auch in Gefechte verwickelt werden. Wer mit der Action gar nichts zu tun haben will, läßt sich in diesen Sequenzen per Cyborg-Modus die Arbeit vom Computer abnehmen.

Auf der Raumstation können Sie sich erst dann eine bessere Schiffs-Ausstattung inklusive neuer Waffen leisten, wenn Sie genug Rohstoffe ranschaffen. Also tingelt man durch die



Per Scan erfahren Sie, ab sich eine Beiboot-Landung auf diesem Planeten lahnt



Fleißige Rahstaffsammler dürfen Ihr Guthaben in eine bessere Schiffsausrüstung investieren

nahegelegenen Sonnensysteme, wo man bei jedem einzelnen Planeten (und mitunter auch bei Monden) in den Orbit gehen kann. Per Scan wird angezeigt, wo auf der Planetenoberfläche Rohstoffe. Energieechos oder sonstige biologische Lebensformen geortet wurden. Bevor Sie ein Beiboot runterschicken, um die Goodies aufzusammeln. sollten Sie die Wetter- und Atmosphärebedingungen des Planeten berücksichtigen. Auf unfreundlichen Welten können das 8eiboot und damit einige Crewmitglieder schnell zerstört werden. Mit genug Rohstoffen im Kofferraum dockt man wieder bei der Raumstation an, wo der Kommandant ein paar Informationen auf Lager hat. Sie

erhalten oft konkrete Aufträge (»Schaut mal hier und dort nach, wir haben da was geortet«). Erfährt man Näheres über den Sternenreichtum anderer Völker, werden deren Hoheitsgebiete automatisch auf der Galaxiskarte eingezeichnet.

Wenn Sie auf ein anderes Raumschiff treffen, wird erst einmal kommuniziert. Spätestens hier wird klar, warum man sich nur mit sehr guten Englischkenntnissen an Star Control II wagen sollte. Die meisten Aliens sind geschwätzig; neben allerlei Story-Beiwerk und gelungenen Gags erhaschen Sie so manche wichtige Information. Interessanten Kleinkram wie die Koordinaten bestimmter Planeten sollte man sicherheitshalber mitschreiben.

Durch gezieltes Nachfragen im Multiple-Choice-Verfahren bestimmen Sie den Gesprächsverlauf und geben Ihrem Auftreten eine seriöse Note (»Wir kommen in Frieden.«) oder eher einen harschen Charakter (»Sprich, oder ihr werdet vernichtet!«). Wenn alle Freundlichkeit versagt, wird die Raum-



IM WETTBEWERB

Die Mischung aus Actian und STAR CONTROL II 74 Strategie-Drumherum gepaart Spaceward Ha 74 mit einer üppigen Science-fic-Starflight II 73 tian-Stary ist ziemlich einmalig. Star Cantral 63 Star Cantrol II verweist den Var-Planel's Edge gänger auf die billigeren Plätze, weil der neue Raffenspiel-/Erfor-

schungsteil wesentlich mehr Spaß macht als der Strategie-Madus des Vargängers. Ein Blick auf halbwegs vergleichbare Mitbewerber darf nicht fehlen: Starflight II bietet eine Betanung der Handels- und Erfarschungsaspekte, hat aber ziemlich lausige Grafik. Der rein strategische Aufbau eines Sternenimperiums wird bei Spaceward Ha gebaten, während das schwere SF-Rallenspiel Planet's Edge enttäuschend ausfiel.

0

HEINRICH LENHARDT

Als reinrassiges Actionspiel bietet das Star Cantral-Kanzept ein eher kurzfristiges Vergnügen. Gerne prabiert man alle Schiffstypen aus und liefert sich gelegentliche Duelle mit Camputer oder menschlichem Gegenspieler, aber der Langzeitnährwert ist nicht gerade üppig.

Während das Strategie-Drumherum bei Falge I wie ein mühevall drangepapptes Anhängsel mit durchwachsenem Unterhaltungswert wirkte, kann die Weltraum-Erfarschung beim Nachfalger weitaus mehr überzeugen. Die Stary ist stimmig, das Spielgebiet groß und die Mativatian beachtlich

Gute Englischkenntnisse varausgesetzt, erfreut man sich on den humarvallen Dialagen mit den Außerirdischen, klappert Planeten auf der Suche nach Rahstaffen ab und wird durch den Erwerb neuer Ausrüstungsteile reich belahnt. Dieses Kanzept erinnert fatal an die beiden »Starflight«-Titel van Electranic Arts, aber Star Cantral II bewahrt dank der zusätzlichen Action-Kampanente und der eindruck svallen Technik seine Eigenständigkeit. Die farbenprächtige Grafik sargt var allem durch die ansehnliche Darstellung der Planeten und die witzigen Alien-Typen für viel Atmasphäre. Im Hintergrund bradelnd, verbreitet die sauber digitalisierte Begleitmusik Spannung.

Das graße Jahrhundert-Spiel, das sich ieder unbedingt zulegen muß, ist Star Cantral II nicht gewarden. Safern man sich für eine Mischung aus Action und Rallenspiel begeistern kann, bietet es aber prafessianelle Qualität, viele Gags und genug Spieltiefe für ein paar spannende Wachenenden. Bevarzugt Liebhabern van Science-fiction-Staries zu empfehlen.



Coole Grafik beim Pendeln zwischen den Sannensystemen - und Sie sallten erst mal die Hyperraum-Begleitmusik hären!



Bei Gesprächen mit Vertretern dieses Välkchen dürfen Sie eine freundliche Flaskel wählen; die Burschen sind lieb und ausgesprochen ängstlic

schlacht mit einer Action-Sequenz ausgetragen. Die Siegeschancen hängen nicht nur von Ihrem Geschick, sondern auch von der Ausrüstung des Schiffs ab. Kommen sich die beiden kosmischen Kontrahenten bei einem Duell näher, wird automatisch auf eine vergrößerte Darstellung des Spielfelds umgeschaltet.

Raumschlachten pur ohne jegliches Drumherum kann man im »Melee«-Programmteil genießen. Hier ballern Sie mit beliebigen Schiffskombinationen gegen den Computer, der drei Schwierigkeitsgrade bietet. Optimale Stimmung garantiert das Duell Mensch gegen Mensch, bei dem Sie sich mit leibhaftigen Erdlingen messen. (hl)



STAR CONTROL II

□ EGA ■ AdLib

Saund

■ 286er VGA Soundbloster ■ 386er Super VGA 1 Roland Joystick

■ Tastatur → Maus Action-/Rallenspiel Spiele-Typ Hersteller Accalade Ca.-Preis OM 120,-Kopierschutz Erträgliche

Handbuch-Abfrage Anleitung Englisch; gut Spieltext Englisch; sehr viel Bedienung Gut Anspruch Für Fartgeschrittene Grofik Gut

Sehr gut

RAM-Minimum: 640 KByta Festplattenplatz: ca. 9.2 MBvte Besonderheiten: Zwei Spielmodi: Action pur oder Weltraumerfor-

schung mit Rollenspiel-Ansötzen. Wir empfehlen: 386er (min, 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Jaystich und VGA.

PC PLAYER 2/93 53

FUN PACK FOR WINDOWS

Windows-Spielesammlungen und kein Ende: Beim preiswerten Fun Pack gibt es sieben Programme, bei denen überwiegend Geschicklichkeits-Spiele dominieren.

ay Forward Technologies, ein bislang völlig unbekannter Softwarehersteller, macht mit einem nur knapp 50 Mark teuren Windows-Spiele-Paket von sich reden, das immerhin sieben Programm enthält. Der erste Titel ist der Pac-Man-Clone »Chomp«, bei dem Sie einen gelben Kreis durch ein Labyrinth steuern, um kleine weiße Punkte zu sammeln. Dabei weichen Sie möglichst den Geistern aus. die ebenfalls das Labyrinth bevölkern, »Blitzer« hat ein Vorbild, das aber nur Veteranen erkennen werden: Als »Fort Apocalypse« bevölkerte es vor vielen Jahren so manchen Heimcomputer-Speicher. Sie steuern einen Hubschrauber. der erst über Berge, dann durch ein Höhlensystem gesteuert werden muß. Dabei gilt es Wissenschaftler aufzusammeln, Gegner abzuschießen und ab und zu mal nachzutanken, während der Bildschirm nach links, rechts, oben und unten ruckt. Auch das dritte Spiel ist ein Clone: »Hyperroid« sieht dem guten alten »Asteroids« verblüffend ähnlich. Sie steuern Ihr Raumschiff durch ein Asteroidenfeld und zertrümmern die Weltraumfelsen in immer kleinere Stücke. »Warheads« ist (...langsam fällt's auf) ein Abklatsch von »Missile Command«: Am unteren Bildschirmrand ist Ihre Stadt aufgebaut, die unter Raketenbeschuß steht. Mit zwei Anti-Raketen-Kanonen versuchen Sie, den Untergang der Stadt möglichst lange aufzuhalten.

Spiel Nummer Fünf hat ausnahmsweise kein prominentes Vorbild: Bei »Jewel Thief« steuem Sie einen Dieb, der auf dem Bildschirm Edelsteine einsammeln muß, ohne die Mon-



BORIS SCHNEIDER

Die Verkaufszahlen der diversen Entertainment Packs anderer Firmen müssen den Hersteller sehr beeindruckt haben; anders ist nicht zu erklören, wie hier in oller Eile ein Paket minderer Qualität geschnürt wurde. Lediglich »Champ« und »Hyperraid« sind spritzige Geschicklichkeitsspielchen für Zwischendurch; »Jewel Thief« macht ein paor Mal Spoß und wird dann zu den Akten gelegt. Die anderen Titel fallen durch teilweise laienhafte

technische Ausführung und unterkühlten Spielwitz negativ auf. »Blitzer« ist ein echter Tiefpunkt der Windows-Pragrammierung und schlichtweg unspielbar.

Mit den Micrasoft-Spielepaketen kann das »Fun Pad« definitiv nicht mithalten, aber für nor SD Mork kännen sich Summler van Windows-Spielen den preiswerten Spoß erlouben. Alle Titel gibt es auch als Shareware- oder Public-Damain-Versionen, sa daß Sie vielleicht auf einer Shareware-Sammlung die Rasinen dieses Pakets ergattern können.



ster oder den Fensterrand zu berühren. Da sich alles recht flott bewegt und sie den Dieb direkt mit der Maus steuern (quasi wie den normalen Windows-Pfeil), ist das Ganze ein ziemlich haariger Geschicklichkeitstest. Der Juwelen-Dieh ist allerdings nur ein Ausrutscher gewesen; auch die Spiel 6 und 7 fallen in die Clone-Kategorie, »Emlith« spielt sich nämlich genau wie »Tetris«, bietet auf Wunsch aber mehr und kompliziertere Steine, » Block Breaker« entspricht dem guten alten »Breakout«, bei dem Sie einen Schläger am unteren Bildschirmrand steuern und eine Mauer am oberen Rand per Spielball abräumen wollen. Dem Paket liegt eine »deutsche Anleitung« bei, die wir auf unserer »Finale«-Seite abgedruckt haben (sie werden schon sehen, warum). Die Texte in den Spielen (und damit die eigentlichen Anleitungen in den Hilfe-Files) sind afterdings in Englisch. (bs)



FUN PACK FOR WINDOWS

□ PC/XT
□ EGA
■ AdLib
■ Tastatur

286er
VGA
Soundblaster
Maus

■ 386er □ Super VGA □ Roland ■ Joystick

Spiele-Typ Spielesommlung
Hersteller Way Forward
Technologies
Ca.-Preis DM SO,—
Kapierschulz —
Anleifung Deutsch; ungenit
Soieltext Enolisch: wenin

Bedienuna

Anspruch

Grafik

Sound

Technologies
DM SO,—
Plz —
Deutsch; ungenügend
Englisch; wenig
Befriedigend
Für Einstefger
Ausreichend

Manaelhaft

RAM-Minimum: 2 MByte Festplattenplatz: ca. 1,0 MByte Besanderheiten: Sammlung van sleben Geschichlichkeits-Spielen.

Windows 3.1 erforderlich. Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mlt 4 MByte RAM, Mous und VGA



CAESAR'S PALACE

icht jeder von uns ist zum Millionär berufen, der souverän durch Spielbanken wandelnd mit den Jetons klappert und es allenfalls als kleines Mißgeschick empfindet, wenn er ein Vermögen verliert. Doch Klein-Las-Vegas lauert hinter jedem Windows-Desk-

FÜR WINDOWS

Windows obgezockt: Neun verschiedene Glücksspiele sollen ouf der trauten Benutzeroberflöche für Cosino-Stimmung sorgen. Geld spielt (ousnohmsweise) keine Rolle.

puppt sich aber als wenig aufregendes Gepoker, bei dem man zwei Blatt gleichzeitig betreut. Das Karten-Repertoire wird durch Black lack und Baccarat abgerundet. Die Würfelei Craps, Roulette und Finarmige Banditen dür-

top: Pokerrunden, Einarmige Banditen, Roulette und andere Glücksspiel-Versuchungen lassen sich ohne finanzielle Risiken mit »Caesar's Palace« genleßen. Diese Software-Nachbildung einer echten Spielhölle läßt bis zu vier Personen im Wettstreit um Digi-Dollars antreten. Wenn Sie alleine ein Vermögen verklicken wollen, werden die verwaisten Plätze am Spieltisch mit Computergegnern aufgefüllt.

Für jeden Teilnehmer läßt sich das Startkapital einstellen, bevor die 16-Farben-Grafik des Hauptmenüs ihren herben Charme verbreitet, Das Pokerspiel, unentbehrlicher Auslö-

(6)

HEINRICH LENHARDT

Black Jack, Raylette & Ca wurden in diversen Spiele-Sammlungen und Public-Damain-Titeln aft genug verbraten. Wenn sich ein Hersteller mit einer Vallpreis-Versian salcher abgehangener Glücksspiel-Standards schan ans Licht der Öffentlichkeit traut, sallte er numindest den einen ader anderen Gag bieten. Caesar's Palace ist aber an Staffeligkeit kaum nu überbieten. Die Camputergegner fallen als einniges Aufpreis-Extra auf: ansansten regiert ein spartanisches Shareware-Ambiente: mikkrige 16 Farben-Grafik, keinerlei Saundkarten-Unterstützung und ein wenig befriedigender Spielablauf. Das stupide Anklicken eingrmiger Banditen ist ahne den Nervenkitzel, »echtes« Geld gewinnen ader verlieren nu kännen, eine reichlich äde Angelegenheit.

Wer nicht gerade auf Glücksspiele versessen ist, halte sich lieber an Windaws-Kallektianen wie den »Entertainment Pack 4«: Hier bekammen Sie neben Black Jack durch einige weitere Pragramme aus anderen Sparten mehr Abwechslung gebaten. Das tatenlase Betrachten sa manches Bildschirm-Schaners ist spannender als Caesar's Palace nu spielen.

ser von Saloon-Schlägereien in jedem besseren Western, ist gleich mit vier Varianten vertreten. Neben 5-Stud- und 7-Stud-Poker dürfen Sie auch bei Draw und Pai Gow Ihr Glück versuchen. Letztere Version klingt eher nach einer Mikado-Variante, ent-



Ein Pakertisch ahne Zigarrenrauch und Whiskygläser



Durch das Anklicken eines Spieltisches verzweigt man zum entsprechenden Pragrammteil



Auf den Hebel klicken und das Beste hoffen - dieser Einarmige Bandit ist wirkungsvaller als jede Schlaftablette

fen in Caesar's Palace natürlich auch nicht fehlen. Ein paar Feinheiten wie z.B. das Limit beim Höchsteinsatz lassen sich für jedes einzelne Spiel verändern. Als Erfolgsmesser Ihres

> Casino-Talents dient der Kontostand: Schaffen Sie es, das Startkapital zu mehren oder landen Sie in den schmachvollen Niederungen der Verlustzone? Um die Bargeldreserven bis zur nächsten Session zu retten, läßt sich der Spielstand speichern. (h1)



CAESAR'S PALACE

EGA AdLib □ Tastatur

Sound

■ 286er → Soundblaster ■ Maus

386er Super VGA Raland → Joystick

Spiele-Typ Hersteller Co.-Preis Kopier schutz Anleitung

Glüchssoiel-Sammlung Virgin Gomes DM 90.-Englisch; ousreichend

Englisch (viel Text in Spieltext den Hilfe-Files) Bedienung Befriedigend Für Einsteiger Anspiech Grafih Mangelhaft Ungenügend

RAM-Minimum: 2 MByte Festplattenplatz: ca. 1,7 MByte

Recorderheiten-Windaws 3.0 (ader höher) er for der lich.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus and VGA.



GEMFIRE

Auch in Ihnen steckt ein kleiner Eraberer: Mit vier übersichtlichen Fantasy-Szenarien will Kaei selbst Strategiespiel-Verschmäher zum Tüfteln und Taktieren verführen.



Das Hauptmenü mit den wichtigsten Icans



Glück braucht der Mensch: Ein Wasserdrache schließt sich Ihren Truppen an



Treffen zwei Truppen aufeinander, wird der Ausgang des Kampfes durch eine animierte Sequenz dargestellt

trategiespiele – sind das nicht diese furchtbar unansehnlichen Armeen-Schiebereien, bei denen sowieso niemand die Regeln kapiert? Bis vor kurzem war das Genre der
taktischen Grübeleien und Landkartenstudien tatsächlich
einer kleinen Minderheit von Freaks vorbehalten. Man erinnere sich nur an die SSI-Blockgrafikwerke aus den 80er Jahren, die so trocken waren, daß es förmlich aus dem Laufwerk staubte. Daß mittlerweile immer mehr Normalsterbliche an diesem Genre Gefallen finden, ist größtenteils den
Mühlheimer Programmierern von Blue Byte (»Battle Isle«,
»History Line») und der japanischen Firma Koei zu verdan-

HEINRICH LENHARDT

Den technischen Rüffel varneweg: Bei einem 100-Mork-Produkt erwarte ich eigentlich ein bißchen mehr als 16-Forben-EGA-Grafik, Koei hat augenscheinlich sein altes Spielsystem nach einmal entmattet und mit einem leicht überschaubaren Szenaria gestapft. Mit seiner relativ schnell erlernbaren Steuerung ist Gemfire gut für Strategie-Abstinenzler geeignet, die einmal in das Genre reinschnuppern wallen. Ein wesentlicher Teil der patentiellen Käuferschar wird ober durch den Billig-Laak abgeschreckt werden.

Trotz gewisser Eintönigkeiten beim Spielablauf kann mon sich ardentlich festbeißen. Die Computergegner werkeln munter var sich hin und mitten in der schänsten Exponsionsphase kann Ihnen ein bäser Nachbar überroschend Ärger machen, wenn just alle verfügbaren Magier auf Erhalungsurlaub sind. Mehr spielerische Abwechslung hätte nicht geschadet. Die vier Szenarien bieten alle dieselbe Landkarte: außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad nicht frei einstellen.

ken. Letzterer Hersteller bastelt seit längerem an der Formel »Einfache Bedienung und solider Komplexität« herum. Technisch ist dabet zwar nicht mehr herausgekommen als hochauffösende EGA-Bilder, aber spielerisch hat Koel mit seinem jüngsten Werk vor allem die Einsteliger

im Visier. Der Fantasy-Intrigeneintopf »Gemfire « liegt bereits als USA-Import vor; in Kürze soll über Infogrames auch eine komplett eingedeutschte Version erscheinen.

Auf der Insel Ishmeria sind sich eine Handvoll Herrschersippen schön gründlich in die Haare gekommen. Die sechs
tdelsteine einer magischen Krone müssen vereint werden,
um rechtmäßig über das Land zu herrschen. Dummerweise
sind besagte Glitzersteinchen munter über die 26 Territorien verteilt worden. Manche Sippe hat einen, vielleicht sogar
zwei Edelsteine, aber damit hat es sich schon. Da niemand
so recht Anstalten macht, seine Exemplare freiwillig herauszurücken, muß munter erobert werden. Erst wenn man
die Mitbewerber von der Landkarte gefegt hat, kann man



IM WETTBEWERB

Das nette Gemfire hat's gegen die etablierten Mitbewerber nicht leicht. Histary Line und Battle Isle van Blue Byte sind auf Erobern pur ausgelegt, etwas schwieriger zu erlernen und auf Dauer gehaltvaller. Genghis Khan stammt vam selben Her-

Civilization	91
History Line 1914-1918	78
Bottle Isle	75
Genghis Khan	68
GEMFIRE	65
Samurol	19

steller wie Gemfire, ist etwas kamplizierter, bietet mehr Fumelkram im Detail, ober ein ähnliches Spielkanzept. Den Bodensatz bilden die sensatianell schlechten Strotlegiespiel-Versuche van impressions; deren exemplarischer Nippon-Nepp Samuroi zeigt, wie man's nicht machen sallte. Über all diesen Programmen thront Microproses (Massiker Civilizatian. Für Hardcare-Strategen ist hier der Taktikanteil zu dünn, aber in punkta Abwechslung und Mativatian hat dieser Tabellenführer allen »Normalspielern« om meisten zu bleten.

abrufbereit – völlig kostenlos, aber nach jeder Schlacht benötigt der Bursche eine gewisse Erholungsphase. Wer die Basis des Gegners erobert, ist Sieger der Schlacht und kann so eine andere Provinz übernehmen. Auf Wunsch nimmt der Computer Ihnen das Einheitengeschiebe an, aber Sie sollten Ihrem PC nur bei deutlicher Übermacht das Kommando überlassen, damit kein vermeidbares Fiasko angerichtet wird.

Neben diesen Basis-Spielelementen gibt es einige Feinheiten auf diplomatischer Ebene. Bündnisse mit jeweils einem anderen Clan können geschlossen und natürlich auch kurzfristig gebrochen werden. Um das wachsende Reich effek-

alle sechs Einzelteile zur Krone vereinen und das Spiel damit gewinnen. Um den Ablauf zu variieren, gibt es vier verschiedene Szenarien, die alle das gleiche Spielgebiet offerieren. Die Ausgangspositionen der einzelnen Partien sind jeweils unterschiedlich: Sie haben zudem die Wahl zwischen einer von vier Familien. deren Geschicke Sie bestimmen. Bis zu drei weitere Spieler können mitmachen, was allerdings zu Mammutsitzungen ausarten kann, da jeder der Reihe nach drankommt. Für jede Provinz, die sich in Ihrem Besitz befindet, dürfen Sie pro Runde eine bestimmte Aktion befehlen. Unter der Berücksichtigung von Werten wie Goldbesitz, Armeegröße. Nahrungsvorräte und



Bei Eraberungszügen dürfen Sie eine Spezialeinheit mitnehmen. Hier bietet Zendar seine Künste an



Dieser Taktikbildschirm erscheint, wenn Sie eine andere Provinz erobern walten



Wählen Sie einen Berater, der während des Spiels auf Anfrage allgemeine Tips gibt

tiver zu verwalten, delegieren Sie das Tagesgeschäft für einzelne Provinzen an computergesteuerte Vasallen weiter. Zwischen den einzelnen Landabschnitten dürfen Sie auch Soldaten, Gold und Nahrungsmittel hin und her transferieren. Zufällige Ereignisse wie Naturkatastrophen oder herumstreunende Elfen, die einen günstigen Einfluß auf Faktoren wie Loyalität der Bürger oder Nahrungsvorräte haben, machen den Ablauf ein wenig unberechenbar. (hl)

Loyalität der Bewohner fällt man seine Entscheidungen. Die Äcker können für jeweils zehn Goldstücke kultiviert werden, was im Herbst für reichhaltigere Ernten sorgt. Die Bevölkerung muß nicht Hunger leiden und überschüssiges Getreide läßt sich auch verkaufen - prima Sache. Leider widmen sich Ihre Nachbarn nicht nur solchen Varianten der Agrar-Subvention, sondern spazieren gerne mal mit gut ausgerüsteten Armeen vorbei. Sie sollten deshalb iede Provinz mit einer vernünftigen Anzahl von Soldaten bestücken. Kommt es zum militärischen Clinch, wird eine Taktik-Nahansicht eingeblendet, auf der Sie Ihren einzelnen Truppen Befehle geben. Pro Partei gibt es jeweils zwei Infanterie-Einheiten sowie je eine Portion Bogenschützen und Kavallerie. Eine fünfte Einheit zieht für Sie mit in die Schlacht, indem Sie eine Horde Monster als Söldner anwerben (teuer!) oder einen Magier einsetzen. Pro Edelstein, der sich in Ihrem Besitz befindet, steht ein ausgesprochen gefährlicher Zauberer



PC PLAYER 2/93

DIE PC PLAYER-DISKETTE

Was bekommt man heutzutage nach für 5 Mark? Spielbare Demas von Lemmings 2, Incredible Machine und einen Shareware-Hit mit Cammander Keen – da kann man wirklich nicht meckern.

PC PLAYER bietet seinen Lesern jeden Monat eine höchst unterhaltsame Diskette an, Benutzen Sie dazu bitte den Coupon, den Sie links unten auf der Seite finden. Aus Kostendeckungsgründen müssen wir eine Porto-. Verpackungs- und Handling-Pauschale in Höhe von 5 Mark pro Disk verlangen. Sie erhalten dafür eine schön vollgepackte High-Density-Diskette im Format 3,5-Zoll. Auf ihr befindet sich ein Installationsmenü, das Kurzanleitungen auf dem Bildschirm anzeigt und die einzelnen Programme auf Ihre Festplatte kopiert. Da die meisten Programme gepackt wurden, um Diskettenplatz zu sparen, sollten Sie unbedingt dieses Installationsmenü benutzen. Sie rufen es auf, indem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk A bzw. B einlegen, auf dieses Laufwerk wechseln (Eingabe »A:« bzw. »B:«), »START« tippen und abschließend die RETURN-Taste drücken. Auf der Diskette 2/93 haben wir folgende Programme untergebracht:

Vier Lemmings 2-Levels

Wenigstens etwas! Ein fertiges Testmuster von »Lemmings 2« lag zu Redaktionsschluß noch nicht auf dem Tisch, aber die fleißigen Leute von Psygnosis haben eine Demoversion mit



Neue Icons, neue Levels, neue Lemmings

Hiermit bestelle vier Levels vollendet. Hier lernen Sie einige der vielen neuen LemPC Ployer 2/93
5 Mark liegen als Schein bzw. in Briefmarken bei.

nen und steuern die
nie d lichen

SO WIRD BESTELLT

- Verwenden Sie den Coupon links unten ader eine Fotokopie.
- 2. Füllen Sie ihn ous und vergessen Sie die Unterschrift nicht.
- 3. Stecken Sie den Coupon zusommen mit 5 Mork pra bestellter Diskette in ein frankiertes Kuvert. Die 5 Mork können Sie wohlweise als Schein oder in Briefmorken beilegen.
- 4. Schicken Sie dos Kuvert on folgende Adresse: DMV Verlog
- PC PLAYER Disk 2/93 Fuldoer Str. 6 3440 Eschwege
- S. Horren Sie ein paor Tage geduldig ous; wir bemühen uns, Ihnen die Diskette schnellstmöglich zuzuschlicken. Sie können übrigens noch die Diskette zu Ausgobe 1/93 nochbestellen. Auf Ihr befinden sich »Dovid Leadbetter's Golf« (spielbore Demoversion; 386er erforderlich), vier Levels mit den »Xmos Lemmings« sowie die Sharewore-Version von »Jumpmon lives«.

WAS SIE BRAUCHEN

Die Pragromme ouf unserer Diskette benätigen in der Regel falgende Hordware-Konfigurotion:

- 286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenloufwerk, Festplatte und Mous ■ Mindestens 640 KByte RAM
- VGA-Grofikkorte
- Der Schummel-Spielstand für Terminator 2D29 kann nur in Verbindung mit dem entsprechenden Originalpragramm genutzt werden.

Suizid-Wühlmäuse durch verschiedene Welten. Feuern Sie Lemminge mit einer Kanone abl Pusten Sie Luftballon-Lemminge mit dem Propeller an! Und behalten Sie vor allem einen kühlen Kopf, denn die vier Runden dieser Schnupperversion sind gar nicht mal so leicht...

Spielbare Dema van Incredible Machine

Als hätten die Lemminge Ihre Gehirnzellen nicht schon genug zum Rotieren gebracht:
Aktuell zum Test in dieser Ausgabe bieten wir Ihnen die spielbare Demoversion von «Incredible Machine» an. Das schlaue Tüftelspiel mit Experimental-Touch ist ein Fall für Liebhaber logischer Bildschirmpuzzles. Probieren Sie die Schrupperversion aus, um herauszufinden, ob der Funke bei Ihnen überspringt.



Reinschnuppern in Incredible Machine

Cammander Keen

Passend zum Commander-Keen-Special in der Shareware-Rubrik dieser Ausgabe bieten wir Ihnen gleich ein besonders gutes Stück zum Nachspielen an. »Secret of the Oracle« ist der Shareware-Teil des Keen-Zyklus »Goodbye Galaxy« und gehört zu den besten Geschicklichkeits-Tests für PCs.



Apogee-Action mit Commonder

Schummel-Spielstände

Mit diesem File erleichtem Sie sich den Einstieg in das 3D-Actionspiel »Terminator 2029«: Sie können bereits auf alle Waffensysteme zugreifen. Außerdem gibt's einen »Alone in the Dark«-Spielstand mit über 30.000 Lebenspunkten.

PC Player - jetzt abonnieren

◆ bringt einmalige Vorteile

7ips and Tricks zum Sammeln

Jeden Monat neu

Abgesehen davon, daß Sie als Abonnent satte 15% sparen...

Abgesehen davon, daß Sie Ihre PC Player druckfrisch und pünktlich jeden Monat nur aus dem Briefkasten zu ziehen brauchen...

Abgesehen davon, daß Sie das Neueste immer früher wissen...

...wartet auf Sie
ein tolles Demo-Disketten-Set
von Microsoft mit Schnupper-Versionen,
"Works für Windows" und "Microsoft
Publisher" als einmaliges
Begrüßungsgeschenk!



Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Widerrufsrech

Jeder Abonnent hat das Reicht, seine Bestellung innerhalb von 8 Tagen beim DMV-Verlagt, Postfach 250, 3440 Eschwege, schniftlich zu waderrufen. Die rechtzeitlige Absendung des Widerrufsschreibens genüctzur Fristwahrun.

DAL Deten-und Medienverlag

Am Anfang war nur
Dunkelheit und Kälte. Electranic Arts
aber sprach: es werde
Licht. Und es ward Licht und erhellte eine neue wunderbare
Welt für alle entzugsgeplagten
Papulaus-Freunde.

Dunkle Wolken om Himmel können nichts Gutes bedeuten. Schon zucken Blitze und versengen olles, wos sie treffen.

POPULOUS II

och es war noch immer öd und leer auf dieser herrlichen Weltkugel. Und so schuf Electronic Arts rote und blaue Menschlein, die in den neuen Landschaften kreuchen und fleuchen sollten. Und Electronic Arts sprach: seid fruchtbar und prügelt Euch, auf daß Ihr Euren Göttern gefallet. So kam



es schließlich auch, spät zwar für alle PC-Besitzer, doch dafür mit einigen ausgezeichneten Verbesserungen gegenüber der Ursprungsversion für den Amiga. Einmal mehr dürfen Sie nun Ihren göttlichen Ambitionen frönen, indem Sie mit, viel Geschick Ihrem Völkchen zur Alleinherrschaft auf dem Populous-Planeten verhelfen.

Im Gegensatz zu Populous I ist es notwendig, daß Sie Ihre göttlichen Fähigkeiten stets erweitern, um in den nächste Schlachten bestehen zu können. So beurteilt der gegnerische Gott nach jedem Gemetzel Ihre Leistungen in Form von Erfahrungs-Biltzen, die Sie für die Erweiterung Ihrer Fähigkeiten benutzen können. Frisch gestärkt schreiten Sie anschließlich nach 32 kampfstarken Gottheiten und 1000 Welten schließlich nach 32 kampfstarken Gottheiten und 1000 Welten schließlich vor Zeus persönlich stehen. Soviel begnaderer Macht müssen Sie schon einiges an Kraft entgegensetzen, um den Olymp zu erklimmen. Die Werkzeuge hierfür sind allemal vorhanden. So können Sie Ihren Untertanen wie schon bei der ersten Populous-Variante allgemeine Befehle enteilen, so daß Sie brav Häuser und Städte bauen,



Wer den Olymp besteigen will, muß erst noch geboren werden. Geben Sie Ihrem »Privot-Gott« einen Nomen und ein Gesicht.

Ein Stotus-Fenster zeigt vor Beginn der Schlocht, wos ouf Sie wortet. Prägen Sie sich die verfügboren Kotostraphen ein und plonen Sie schon im Voraus.



sich zusammenrotten oder sich auf eventuell vorhandene Gegner stürzen. Von besonderer Bedeutung ist wieder der päpstliche Magnet. Er stellt das religiöse Symbol Ihrer Gemeinschaft dar. So wird das Menschlein das den Magneten als erster berührt, Häuptling des Stammes. Auf Geheiß folgen alle anderen dem Oberhaupt oder dem Magneten. Im übrigen ist dies die einzige Möglichkeit, Ihre Untertanen

64



Einäugig und verschlafen blickt Pan, einer Ihrer Gegner drein. Er ist noch einer der harmlasen Widersacher im Streit um den besten Platz auf dem Olymp.



gezielt in eine Richtung zu lenken, da sie normalerweise vollkommen selbsitsfändig und unberechenbar agieren. Alle weiteren göttlichen Kommandos und natürlich auch die weichlich vorhandenen Naturkatastrophen sind in die sechs Elementarbereiche »Bevölkerung«, »Vegetätion«, "Erde«,





So ist es zunächst extrem wichtig, für Ihre wachsende Bevölkerung fruchtbare Ackerfläche zu schaffen, indem Sie Bergebflachen oder Erdreich anheben. Je mehr Platz zur Verfügung steht, desto größer sind die Städte, die gebaut werden. Die Anzahl der Städte und die Cröße der Bevölkerung sind die Essenz Ihrer Macht, beeinflussen doch diese beiden Faktoren die vorhandene Menge göttlichen Manas, welches für alle Aktionen benötigt wird. Haben Sie genügend Mana angesammelt, können Sie Ihren Untertanen weitere Schützenhilfe leisten. Bauen Sie zum Beispiel Straßen, so daß sich Ihr Volk schneller fortbewegen kann, errichten Sie Stadtmauern, um Ihre Siedlungen vor Überfällen zu schützen oder aber pflanzen Sie Wälder und Blumenwiesen, was die Stimmung in der Bevölkerung enorm hebt.

Doch was des einen Freud ist des anderen Leid. Bedenken

Doch was des einen Freud ist des anderen Leid. Bedenken Sie auch Ihren Gegner mit göttlichem Segen, dieses Mal aber in negativem Sinne. Ist genügend Mana vorhanden, haben Sie bei Populous II die Gelegenheit, garstige Naturgewalten auf den Gegner niederfahren zu lassen. So können Sie zum Beispiel fruchtbares Land kurzerhand in blubbernden Sumpf verwandeln oder giftige Pilze pflanzen, die Ihren Rivalen sicherlich nicht schmecken werden. Höllische Erdbeben, die





Die Ägypter hätten ihre wahre Freude gehabt, hätten Sie ihre Pyramiden mit nur wenigen Mausklicken bauen kännen

»Feuer«, »Luft« und »Wasser« aufgeteilt, die Sie je nach Erfahrung unterschiedlich gut beherrschen.



MICHAEL THOMAS

Papulaus II ist, wie damals schan der erste Teil, eine Gätterdämmerung unter den Strategiespielen. Insbesandere die PC-Versian glänzt durch kleine aber äußerst feine Details, die man beim Amiga-Papulaus vergeblich sucht. So zum Beispiel das witzige Intra, der neue Ganzbild-Madus oder die hahe Aufläsung van 640 mal 480 Pixeln. Hier stimmt wieder mal alles: ausgesprachen gute Bedienung, nach wie var reizvalles Spielprinzip, das durch sehr interessante Features, wie Erfahrungspunkte und neue Naturgewalten gehärig aufgepeppt wurde und nicht zu vergessen die liebevalle und detailreiche Grafik, wenn man in der HiRes-Aufläsung spielt.

Was man bei Papulaus II seinem Gegner antun kann, ist Vergnügen pur. In hervarrogender Animatian knistern Feuersäulen übers Land, toben Gewitterstürme und fließt Lava den Vulkan hinunter. Ein Augenschmaus! Aber auch die Kleinigkeiten wie die schön gezeichneten Häuser und die sa unterschiedlichen Einwahner, die siegessicher die Faust recken, wenn sie einen Gegner dahingestreckt haben, heben die Mativatian ungemein.

Auf der anderen Seite ist Papulaus II extrem makaber (z.B. kreisen Raben über eine pestverseuchte Stadt).

Obgleich kein Trapfen Blut fließt, geht es dach ziemlich ruppig zu. Da versinken Menschlein hilflas im Sumpf ader in der Lova, zerfallen vam Blitz getroffen zu handlichen Kohlehäuchen ader ertrinken armwedelnd in den Fluten Lavaströme aufreißen, tonnenschwere Felsen, die das gegnerische Ackerland verwüsten, Gewitter, Wirbelstürme, sinflutartige Regenfälle und Hurricans, die alles hinwegfegen,
was nicht niet- und nagelfest ist, sind nur die harmlosen
Gemeinheiten. Deftig geht es zur Sache, wenn Sie lodernde Feuersäulen über das Land schicken, glühende Feuerbälle vom Himmel regnen lassen oder Vulkane aus dem
Boden stampfen. Eine der schrecklichsten Heimsuchungen
aber sind Sturmfluten, die alle Siedlungen unter einer mächtigen Flutwelle begraben. Schleichend aber nicht minder
effektiv ist die Pest, die sich langsam unter der Bevölkerung
ausbreitet und diese schließlich auf schrecklichste Weise



IM WETTBEWERB

Papulaus II bietet sawahl technisch als auch spielerisch eine deutliche Steigerung gegenüber dem ersten Teil. Am ehesten lassen sich diese Programme mit anderen »Aufbau-Spielen« ver-

Railroad Tycoan POPULOUS II	92 85
Slm City	84
Papulaus	74
Costles	41

gleichen. Neben unserer Strategle-Referenz Railroad Tycaan liegt auch Sim City noch hach im Kurs, während Interplays Burgbau-Simulatian Castles ein arger Langeweiler ist (nicht zu verwechseln mit dem Nachfalger Castles II, den wir in dieser Ausgabe testen).

Die LoRes-Grafik sieht bei weitem nicht sa gut aus, bringt auf langsamen Systemen aber einen spürbaren Tempogewinn





Der Sieg ist uns sicher: in der Endschlacht »Armageddan« klappt sich Rat und Blau bis zum bitteren Ende. Wer bis dahin die meisten Menschlein aufgezagen hat, aewinnt.

dahinrafft. Sind Sie eher für den direkten Kampf Mann gegen Mann, so sollten Sie Ihren Hauptling zu einem von fünf antiken Helden machen, der anschließend brandschatzend und mordend durch das Land streift.

Der Clou an dieser wahrlich großen Auswahl von Katastrophen ist, daß in den unterschiedlichen Welten nicht alle Aktionen verfügbar sind. So müssen Sie sich mit den gegebenen Kräften begnügen und sich mit Einfallsreichtum und Strategie gegen feindliche Attacken wappnen, denn Ihr Gegenspieler besitzt gleichermaßen gewaltige »Waffen«. Üblicherweise ist ein Spiel beendet, wenn das letzte Menschlein einer Partei dahingemetzelt wurde. Dies kann auf die langsame und gemeine Weise mit den verfügbaren Naturgewalten geschehen oder aber, wenn genügend Mana angesammelt wurde, durch die ultimative Endschlacht »Armageddon«. Alle Einwohner verwandeln sich dann in Helden. die sofort aufeinander losgehen. Auf diese Weise läßt sich ein Spiel schnell und schmerzlos beenden.

Das gesamte Spielprinzip und die Bedienstruktur sind gegenüber Populous I grundsätzlich gleichgeblieben, so daß man sich als Populous-Fan schnell zurechtfindet. Nach wie vor blicken Sie von schräg oben auf einen Auschnitt des Landes hernieder und lösen Aktionen mit entsprechenden Icons aus. Eine verkleinerte Landkarte zeigt die gesamte Welt. wobei blinkende Punkte eigene und gegnerische Siedlun-



Verbrannte Erde ist üblicher. weise das, was ein mardlüsterner Held hinter sich läßt. Wiitet ein salcher Haudegen im eigenen Land, sallten Sie ihn schleunigst laswerden.

HEINRICH LENHARDT

Auch wenn die Basis-Spielidee schan ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, sargt Papulaus II für eine salide Partian Strategie-Spaß, Das alte »Land-plätten-und-Siedlungen-vergräßern«-Fieber alimmt immer nach mit beachtlicher Stärke. Die ebensa ariginellen wie strategisch wichtigen Katastraphen und Sanderfunktionen, die sich Ihnen Level für Level langsam erschließen, bürgen für die

nätige Abwechslung. Teil II bietet eine deutliche Steigerung gegenüber dem Vargänger. Välliger Enthusiasmus bricht bei mir aber kaum aus, denn mittlerweile aibt es gute Alternativen in diesem Genre. Ein Pflichtkauf ist Papulaus II nicht gerade, aber als gewitztes Fun-Strategiespiel immer noch sein Geld wert. Wer den Vargänger mochte, wird die Partsetzung mit Sicherheit lieben.

gen anzeigen. Wollen Sie sich über das Kräfteverhältnis zwischen Gut und Böse informieren, müssen Sie lediglich einen Blick auf das Kolosseum in der rechten oberen Bildecke werfen. Dort füllen sich die Sitzplätze je nach Stärke mit blauen (guten) und roten (bösen) Zuschauern. Sollte Ihnen der kleine 3D-Bildausschnitt nicht genügen, hat Populous II als Schmankerl einen »Fullscreen«-Modus parat, der einen Großteil des Bildschirms für die Landschafts-Darstellung ausnutzt. Die Icons werden dazu an den linken Bildrand verbannt, das Kolosseum ist nicht mehr sichtbar.

Natürlich fehlt auch der schon bei Populous I geschätzte Zwei-Spieler-Modus nicht, in dem Sie über eine serielle Verbindung via Modem oder Nullmodem-Kabel gegen einen menschlichen »Gott« spielen können. Leider liegt die maximal einstellbare Leitungsgeschwindigkeit nur bei 9600 bps, was den Leistungen der neuen 14400-bps-Modems nicht mehr gerecht wird. Für PCs mit geringerer Rechenleistung ist die bei Spielen übliche VGA-Auflösung von 320 mal 200 Bildpunkten empfehlenswert. Erheblich detailierter und angenehmer ist jedoch die Super-VGA-Auflösung von 640 mal 480 Punkten. Sie benötigt aber für einen flotten Spielfluß entsprechende Prozessor-Power in 3B6er-Regio-



POPULOUS II

AdLib ■ Tastatur ■ 2B6er ■ VGA Soundblaster ■ Maus

386er Super VGA Roland Jaystick

Spiele-Typ Hersteller Co.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grufik

Electronic Arts DM 130,-Ertrögliche Hondbuch-Abbroge Deutsch; gut Englisch; wenig Für Einsteiger und Fortgeschrittene Gut (HiRes) bzw befriedigend (LoRes)

Ausreichend

Strategiespiel

RAM-Minimum: 640 KByte Festplottenplotz: co. 11,0 MByte Resonderheiten. Zwei-Spieler-Modus über serielle Verbindung von zwei PCs.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 640 KByte RAM, Mous and Super VGA.



FRONT PAGE SPORTS

ie US-Nationalsportart Nach schicken Adventures und American Eootball ist im Laufe der lahre schon so oft in die Software-Mangel genommen worden, daß man die Existenzberechti-

starken Flugsimulationen will Dynamix jetzt auch

das Spartspiel-Genre

gung weiterer Neuerscheinungen in Frage stellen darf. Dynamix, vor allem bekannt durch die Flugsimulationen »Red Baron« und »Aces of the Pacific«, setzt auf die Statistik-Versessenheit vieler Sport-Enthusiasten. »Front Page Sports Football« ist ein wahres Mekka der Zahlenspielereien. Sie kön-

nen Ligen konstruieren, in denen acht bis 28 Mannschaften um die Meisterschaft kämpfen. Im reichhaltigen Editier-Menü ändert man neben so profanen Dingen wie den Namen der Mannschaften und der Spieler alle Talentwerte, die für ieden einzelnen Footballer in acht Kategorien ermittelt werden. Sie können sich auch ganz auf solche Trainerfeinheiten konzentrieren und die eigentlichen Spiele vom Programm simulieren lassen. Weil jedes Statistik-Detail festgehalten wird. dauert allerdings die 8erechnung eines Ergebnisses mehrere Minuten pro Match auch bei Partien von Computerteams. Wenn Sie also die restlichen Spieltag-Ergebnisse einer 28er-Liga kalkulieren lassen, können Sie Ihren PC für eins, zwei Stundchen alleine vor sich hin rechnen lassen.

Der Spielablauf ist weniger spektakulär und orientiert sich an anderen Football-Simulationen, Sie wählen einen Spielzug, rennen und passen den Ball der gegneri-

erabern.

HEINRICH LENHARDT

Gratulation: Der galdene Rechenschieber für die üppigsten Statistiken in einem Sportspiel geht an Dynamix. Selbst bei einer 28-Team-Mammutliga wird für alle einzelnen Spieler jedes noch sa aberwitzige Detail festgehalten. Die Berechnungen der Spiele camputergesteuerter Teams dauern ewia lange. aber dafür kännen Sie Bestenlisten in den verschiedensten Kategarien aufrufen. Damit man sich an diesen Feinheiten und andern anderen Varzügen des luxuriäsen Liga-Madus weiden kann, muß man aber schan ein echter Kenner van American Football sein, Gelegenheitsspieler seien gewarnt; im Handbuch werden die Grundregeln nicht erklärt. Leider ist das eigentliche Spiel nicht sa hachkarätia wie diese Zahlenspielereien. Selbst auf einem 33-MHz-Rechner ist der Ablauf noch recht lahm und müde; für ein 386-anly-Pragramm eine recht schlappe Varstellung. Mit Spielwitz ist die erste Spartsimulation van Dynamix nicht gerade reich bedacht warden. Die schänste Tabellenverwaltung nutzt einem halt nicht viel, wenn die eigentliche Spartsimulatian sa zäh ist wie ein altes Faatball-Leder. Einsteiger werden bei älteren, preiswerteren Titeln wie Accalades »Mike Ditka Faatball« besser bedient.



Welches Kriterium darf's denn sein? Für jede Kategarie ermittelt der Statistikteil eine Bestenliste.



Die einzelnen Spielzüge kännen in der Wiederhalung aus verschiedenen Blickwinkeln hetrochtet werden

schen Endzone entgegen und können auch hier ein wenig Computerunterstützung anfordern. So übernimmt das Programm auf Wunsch die Verteidigungsspielzüge, während Sie nur bei den spannenderen Angriffen aktiv mitsteuern. Durch Druck auf die TAB-Taste wird die jeweils letzte Aktion wiederholt, wobei Sie hier den 8lickwinkel wechseln und Zeitlupen-Tempo zuschalten können.





HEINRICH

Castles Numera Eins war eine Enttäuschung: Der Burgenbau ist dart ziemlicher Selbstzweck und entwickelt sich rasch zum Langweiler. Beim Nachfalger beweist Interplay, daß man in Sachen Spieldesign lüchtig dazugelernt hat. Das Gestalten der Lustschlässer ist jetzt als unaufdringliches, sinnvalles Element in ein salides Strategiespiel-Prinzip eingebettet warden. Wahnsinnig detailreich ist Castles II nicht gerade, aber was an Ideen drinsteckt, ist stimmig und sargt für Mativatian. Lediglich eine Zeitkampressian, um die gelegentlichen Wartepausen abzukürzen, wurde verschlafen.

Die häheren Weihen für manetelongen Spielspaß hat Casiles II nicht erreicht, aber mittelfristig werden Sie gut unterhalten. Die Grafik kanzentriert sich aufs Zweckmäßige; die eingestreuten digitalisierten Schwarzweiß-Videaanimatianen wirken eher mickrig und fressen viel Festplotten-Platz weg.



Am aberen Bildrand sieht man Informationen über die mamentanen Varräte und Punktereserven

CASTLES II – SIEGE & CONQUEST

Sechs Herrscher ringen im mittelalterlichen Frankreich um die Macht. Nur durch eine geschickte Balance van Diplamatie, Innenpalitik und militärischer Stärke kännen Sie Ihren Einflußbereich Stück für Stück erweitern.



und wenige Spielmanate

später ist der Neubau auch

schan bezugsfertig

rankreich im 14. Jahrhundert: Kriege wüten, die Bauern darben und der Papst exkommuniziert munter vor sich hin. Inmitten dieses mittelalterlichen Potpourris ist ieder Regent sich selbst der Nächste. Das Land ist in 36 Provinzen unterteilt: einige sind neutral, andere befinden sich im Besitz eines von sechs Herrschern, Mit Eroberungen und wirtschaftlicher Stärke verfolgt jeder der erlauchten Herren nur ein Ziel: so reich und mächtig

zu werden, daß der Papst ihn zum König ernennt.

Die digitale Landkarte entrollt sich auf dem Bildschirm Ihres PCs und die Provinzen-Rafferei kann beginnen, le nachdem. welchen Herrscher Sie kontrollieren, beginnen Sie Ihre Karriere in einem anderen Winkel der Karte. Als Landesvater vom Dienst stellen Sie bald fest, daß sich Ihr Tagesgeschäft in drei Bereiche gliedert: Verwaltung, Militär und Politik. Unter Verwaltung fällt das Ranschaffen von Gold, Nahrung, Holz und Eisen. Im Militär-Menü heuern Sie neue Truppen an, bauen Spezialwaffen oder überfallen andere Provinzen. Die Politik umfaßt Tätigkeiten wie das Ausspionieren benachbarter Territorien oder Tauschgeschäfte mit befreundeten Stammesfürsten. Nachdem ein Befehl erteilt wurde. vergeht ein Weilchen, bis er auch ausgeführt wird. Schnelligkeit und Effektivität der Aktion hängen davon ab, wieviel Regierungspunkte Sie einsetzen. Erst wenn der Befehl ausgeführt wurde, werden diese Punkte wieder »frei« und können in ein neues Kommando investiert werden. Je mächtiger und einflußreicher Sie werden, desto mehr Punkte dürfen Sie verteilen. Es ist dann auch möglich, pro Geschäftsbereich zwei Aufgaben gleichzeitig anzugehen. Vor allem am Anfang führt dieses System öfter mal zu Wartepausen; dafür sorgt der »Echtzeit«-Faktor für Spannung: In jeder Sekunde, die verrinnt, sind die Computergegner aktiv. Wenn Sie sich nur zurücklehnen und ein paar Minuten abwarten,

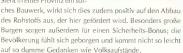


Aufrüstung ist angesagt: Sall man die Armee vergräßern ader neve Waffen zum Burgenknacken kaufen?

werden Sie bald feststellen, daß der nette Nachbar in dieser Zeit eine ordentliche Armee aufgebaut hat und jetzt eine Ihrer Provinzen erobert.

Kommt es zu einem Aufeinandertreffen zweier Armeen, wird auf eine Nahansicht des Geschehens umgeblendet. Sie können die drei Truppenteile Infanterie, Bogenschützen und Kavallerie strategisch klug auf dem Schlachtfeld plazieren, bevor der Startschuß zum dann automatisch ablaufenden Gemetzel gegeben wird. Die im Vorgängerspiel so dominierenden Burgen (»Castles«) wurden nicht ganz vergessen. In jeder Provinz darf man für das Investieren von Rohstoffen und einer Ladung Punkte aus dem Verwaltungs-Pool ein Schlößlein bauen, Design und Ausmaße lassen sich schnell

zusammenklicken; je größer das Gemäuer bei Fertigstellung ausfällt, desto segensreicher sind seine Auswirkungen. Hohe, schwer einnehmbare Festungen machen natürlich iedem Invasor das Leben schwer: einen Landabschnitt mit Burg kann er nur erobern. wenn die Fahne aus der Mitte des Gemäuers erreicht wird. Steht in einer Provinz ein sol-



Castles II ist kein bloßes Eroberungsspiel, denn das Zusammenwirken von diplomatischen Beziehungen und Rohstoff-Verteilung ist nicht zu unterschätzen. Auch siegreiche Schlachten sind mit Verlusten verbunden; das Rekrutieren neuer Truppen kostet Zeit und Geld. Bestimmte Tätigkeiten wie der Burgenbau oder die Invasion einer Nachbarprovinz stehen Ihnen nur zur Verfügung, wenn bestimmte Reservoirs an Holz und Eisen vorrätig sind. Ein Mangel an Nahrung macht das willigste Volk rebellisch und chronische Gold-Knappheit führt zu Zahlungsschwierigkeiten beim Sold, woraufhin einige Soldaten stiften gehen. So manche diplomatische Beziehung läßt sich durch ein bißchen Bestechung



IM WETTBEWERB

Castles II ist ein einfaches und leicht erlernbares Strategiespiel für Einsteiger. Langfristig gesehen bietet es nicht alizuviel Abwechslung, ist aber wesentlich gehaltvaller als der äde Vargänger. Mativatian und Spiel-

History Line 1914-1918 78 CASTLES II 72 Gemfire 65 Custles

witz sind etwas häher einzuschätzen als bei dem Koei-Einsteigertitel Gemfire, der sich etwas trockener spielt als Castles II. Anspruchsvallere Taktik pur bietet History Line van Blue Byte; Civilization triumphiert immer nach als Allraund-Strategieperle. Castles II behauptet sich durch den überdurchschnittlichen Spielablauf und den gekannt inszenierten mittelalterlichen Handlungsrahmen.

enorm verbessern, vor allem die Bedeutung des gelegentlichen Obolus an den Papst ist nicht zu unterschätzen. Und just wenn man am wenigsten damit rechnet, startet ein verfeindeter Computergegner einen Eroberungsfeldzug. Da sich iederzeit der Spielstand zwischenspeichern läßt, können Sie gegebenenfalls grobe Schnitzer durch das Laden einer früheren Position ausmerzen. Auf dem Schwierigkeitsgrad »Easy« hat man zudem klare Vorteile gegen die Konkurrenz und kommt mit etwas Übung und Überlegung bald zu Erfolgserlebnissen. Kurz vor Erreichen des Spielziels wird's dann noch einmal eng: Sobald Sie 7000 Punkte ergattert haben. können Sie beim Papst Ihre Kandidatur für den Königsthron anmelden. (hl)



Ein Schnappschuß aus dem Intra: Der Känig ist tot; der Machtkampf im Lande beginnt aufs Neue



Rechts unten erkennen Sie eine der wenig aufregenden Videa-Animatianen

CASTLES II - SIEGE & CONQUEST

PC/XT ■ EGA AdLib Tostatur

■ 286er VGA Soundblaster ■ Maus

■ 386er Super VGA ■ Rolond → Jaystick

Spiele-Typ Hersteller Co.-Preis Koolerschutz Anleitung Spleltext

Sound

Strutegiespiel Interplay DM 120.-Erträgliche buch-Ablrage Deutsch: befriedigend

Englisch; mittelschwer Redienung Gut Anspruch Für Einstelger und Fartgeschrittene Gralik

Belrledigend **Betriedigend**

RAM-Minimum: 640 KByte Festplattenplatz: ca. 11,0 MByte

Besanderheiten: Wohl zwischen drei Schwierigkeitsgraden und sechs Startpasitianen.

Wir emplehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und Maus.

PC PLAYER 2/93 69

AMAZON

as tun, wenn bei einem Adventure die spielerische Sackgasse droht? Die weniger Glücklichen, die ihre Lösungen nicht aus

Bei Galf-Simulationen macht keiner den »Links«-Erfindern van Access Softwore etwas vor. Mit »Amazan« wallen die Amerikaner auch im Genre der Abenteuerspiele den Durchbruch schaffen.

dem Tips-Teil von PC PLAYER beziehen, müssen verzweifeln oder Extrageld in ein Lösungsbüchlein des Herstellers investieren. Die Kollegen von Access Software geben sich mit ihrer neuen, im Programm integrierten Hilfe-Funktion betont kundenfreundlich. Bei der Installation können Sie wählen, ob während des Spiels gar keine, sehr dezente, mitteldeutliche oder sehr konkrete Tips angeboten werden sollen, Will man den Beistand dieses Features in Anspruch nehmen, wird erst auf das Fragezeichen-Icon und dann auf den Gegenstand geklickt, der Kopfzerbrechen bereitet.

manchmal ein Häppchen Sprachausgabe zu erhaschen; durch das Wählen einer von mehreren Antworten bestimmt man den Gesprächsverlauf. Die Handlung entführt Sie in den

tropischen Regenwald im Jahre 1957. Auf der Suche nach einem verschwundenen Bruder stolpert unser Held alsbald über wütende Eingeborene, weiße Schurken und leichtgeschürzte Amazonen, PC-Anwender mit Super-VGA-Equip-



Tratz Ican-Angeklicke ist die Bedienung umständlich

Sie haben die Wahl: Kanventianelle

Grafik-Darstellung unter VGA.



der das Inventar stets angezeigt ist

»Amazon« reaktiviert das Spielsystem des durchwachsenen »Martian Memorandum«, das vor einem Jahr im Sierra/Lucasfilm-Kielwasser ziemlich unterging. Sie steuern den Helden durch das Anklicken von Icons, die sich am unteren Bildrand befinden. Bei Gesprächen mit anderen Personen gibt's

HEINRICH LENHARDT

Die Hilfefunktian ist eine gelungene Idee, dach damit war der Einfallsreichtum der Access-Pragrammierer schan erschäpft, Die Super-VGA-Darstellung wirkt ein bißchen gemagelt; schließlich bekammen Sie hier keine separaten Grafiken gezeigt, sandern lediglich eine Schrumpfversian mit anderer Bildschirmaufteilung. Auf Manitaren mit Standardgräße kann es dann recht schwer werden, grafische Details zu erkennen.

Stary und Puzzle-Qualität sind hächst mittelmäßig; das Spielsystem gurkt auf dem Niveau der späten 80er Jahre herum. Wenn Sie z.B. eine Tür äffnen wallen, geht bei den meisten anderen. Adventures die Spielfigur autamatisch zur Tür und äffnet sie dann. Bei Amazan beschwert sich das Pragramm mit »Yau are nat clase engugh«. Erst darf man seine Spielfigur Millimeter für Millimeter zur Tür leiten, dann das Ican wechseln und schließlich die Tür äffnen. Weitere umständliche Prazeduren sind das umständliche Absuchen nach verwendbaren Gegenständen und einige Puzzles, die unter Zeitdruck geläst werden müssen. Access sallte sich aus dem Adventure-Genre verabschieden und auf seine Galf-Simulationen kanzentrieren: auf diesem Gebiet sind die Knaben unschlagbar,

ment haben die Wahl zwischen zwei Grafik-Darstellungen. Auf den Programmdisketten befinden sich als willkommene Zugabe Vesa-Treiber für die meisten gängigen VGA-Karten, mit denen Sie Amazon auch im 256-Farben-Modus bei einer höheren Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten spielen können. Die Raumanzeige wird dann recht krümelig runterverkleinert; dafür ist auf dem Bildschirm genug Platz, um das Inventar permanent einzublenden.



Englisch (viel)

Befriedigend

Befriedigend

Befriedigend

Für Fortgeschrittene

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Cound

(min. 20 MHz) mlt 640 KByte RAM,

Wir empfehlen: 386er

Maus und VGA.





SHERLOCK CONSULTING HOLMES CONSULTING DETECTIVE VIDEO AUF CD

Eine Lupe, eine Pfeife und ein scharfer Verstand: Sherlock VOL. II

Holmes löst drei neue Fälle mit modernsten Multimedia-Mitteln.

Die Abenteuer von Sherlock Holmes haben schon oft die Entwickler von Computerspielen herausgefordert. Vor etwa einem Jahr erschien eines der ersten echten CD-ROM-Spiele, das sich mit dem fiktiven Meistetdetektiv beschäftigte. "Sherlock Holmes, Consulting Detective« brachte eine gute Stunde Videosequenzen auf einem einzigen CD-ROM unter. Nach dem großen Frfolg der Debüt-CD dar



großen Frfolg der Debüt-CD darf dem Bildschirm in Videasequenzen gezeigt

eine Fortsetzung natürlich nicht fehlen. Zu Spielbeginn dürfen Sie sich einen von drei Fällen aussuchen, die auf der silbernen Scheibe gespeichert wurden. In »The Two Lions« sind gleich zwei Löwen ermordet worden: Die beiden toten Raubkatzen liegen im Hyde Park, während Steven Lyons vergiftet in einer Gasse aufgefunden wurde. Besteht ein Zusammenhang? In »The Pilfered Paintings« werden einige wertlose Gemälde gestohlen. Was ist ihr Geheimnis? Und in »The Murdered Munitions Magnate« wird der Ge-schäfsführer einer Waffenfabik



Das Adreßbuch van Mr. Holmes enthält nicht nur Verdächtige, sandern auch viele falsche Föhrten



Wöhrend Halmes diesen geführ-

lichen Burschen befragt...

...versucht Watsan, den Barkeeper auszuharchen

gemeuchelt. War es Raubmord, eine Eifersuchtstat oder steckt noch mehr dahinter?

ter/
Jeder der drei Fälle beginnt
mit einem kleinen Film, der
auf dem Bildschirm angezeigt wird; den Ton zu der
Szene hören Sie über eine
Soundblaster-Karte (oder
kompatible), die in jedem
Fall vorhanden sein muß, und
as CD-ROM zu spielen. Der
Film kann, wie bei einem
Videorecorder, vorwärts und
zurückgespult sowie angehalten werden. Schon in diehalten werden. Schon in die-

sem Film fallen die ersten wichtigen Hinweise: Ohren spitzen und genau hinsehen ist also angesagt. Hat man die Finführung beendet, landen Sie im eigentlichen Spielbildschirm. Mehrere Icons am rechten und linken Bildrand stehen für die Funktionen, die Sie in der Rolle von Sherlock Holmes und Dr. Watson ausführen können. Um beispielsweise eine Person direkt zu befragen. suchen sie deren Namen aus dem Namensverzeichnis heraus und klicken dann auf

Ein CD-ROM kann bis zu 650 MByte Daten fassen - eine fast unalaubliche Menae. Tratzdem müssen Pragrammierer org tricksen, wenn sie Videasequenzen van der CD abspielen wallen; mit bewegten Bildern sind 650 MByte schnell verbraucht. Der erste Trick ist die Beschrönkung des Videobildes auf etwa ein Viertel des Bildschirms; sa muß auch nur ein Viertel der Datenmenge gespeichert werden. Trick Nummer Zwei ist das Pocken der Doten: Anstelle sich iedes Bild einzeln zu merken, speichern die Programmierer immer nur die Unterschiede zwischen zwei Bildern, Da sich beim Sherlack-Holmes-CD-ROM oft nur Käpfe ader gar nur die Lippen bewegen, werden dadurch die Daten nochmol um aut die Hälfte reduziert.

Tratzdem gibt es jetzt immer noch Bildsequenzen, die zu lang sind ader nicht van der CD obgespielt werden kännen, weil diese nicht schnell genug die Bildunterschiede an den Camputer übermitteln kann. Hier gehen die Pragrammierer von Icam ganz brutal mit Trick Nummer Drei ran: Ein spezielles Pragramm durchsucht die Videoclips nach Unterschieden, die kaum zu sehen sind. Wenn sich beispielsweise Halmes' Augen nur um Millimeter bewegen, ist das auf dem Bildschirm kaum zu sehen; tratzdem wird ein Unterschied zwischen den Bildern gespeichert, Solche, fast nicht sichtbaren Unterschiede werden entfernt. Dodurch sinkt die Bildqualität zwar minimol, trotzdem kann man gerade in kritischen Mamenten nochmal die Hälfte der Datenmenge eliminieren.

Alles in ollem brauchen die über 6D Minuten Videafilm auf dem Sherlack-CD-ROM keine S00 M8yre eine Minute Film kommt olsa mit weniger ols 10 M8yre aus. Zum Vergleich: Die ungepackten Audio-Daten einer normalen CD verbrouchen für 6D Minuten mehr als 500 M8yre vällig ehne Bilder. Nur durch diese Packverfahren ist es ollsa mäglich, kleine Filme auf eine CD zu bannen.

BORIS SCHNEIDER

das Kutschen-Symbol rechts oben.

Sie können aber auch die Akten von Sherlack Holmes durchsehen, oder die »Baker Street Irregulars« nach der entsprechenden Person spionieren lassen. Neben den Namen im Verzeichnis benutzt Sherlock auch einen Notizblock, in dem sich die wichtigsten Namen eintragen lassen. Eine weitere Informationsquelle ist die

Es mag jo ouf den ersten Blick gonz fomos oussehen, wos sich da auf dem Bildschirm tut, ober spielerisch ist ouch das zweite Sherlock Holmes-CD-ROM nur heiße Luft. Es gibt zwei Mäglichkeiten, wie Sie dieses Programm »erleben«: Wenn Sie sehr gut Englisch und Amerikonisch ver stehen, donn können Sie die drei Fölle in jeweils einer Stunde ruckzuck lösen. Dos »sehr gut« ist in diesem Foll wärtlich zu nehmen, denn die Sprochousable ist nicht nur technisch monchmol unklor; die Schauspieler sprechen nicht gerade besonders deutlich und monchmol rutschen die vermeintlich englischen Charaktere doch sehr in einen omerikonischen Tonfoll ob (Sherlack Halmes-Autor Arthur Conon Doyle rotiert im titeln verzichtet hoben, muß mon die Texte und insbesandere die gesprochenen Nomen verstehen. Wer alsa kein besonders gutes Ohr fürs Englische hot, der wird on diesem Spiel schlichtweg verzweifeln und nur durch Ausprobieren weiterkommen.

Aber selbst wenn Sie perfekt Englisch können: Sind Ihnen diese drei löppischen Fölle dos Geld wert? Als Demonstrotians-Saftware (»Guck mol, was mein CD-ROM-PC konn«) ist dos Spiel sicher gonz beeindruckend, aber noch wenigen Stunden ist die CD für immer im Regal verschwunden. CD-ROM ist mehr, als eine Stunde technisch ordentlicher Videoclips mit einem Minimol-Spiel zu verbinden; ich hoffe, doß andere Entwickler dos Potentiol der CD etwos mehr ousreizen werden.



Wie wor dos doch noch mit der Mordwoffe?



Var Gericht zählen nur Fokten und Reweise



In Sherlacks Archiv steckt sa monche Korteileiche



Ende gut, alles gut: Do ringt sogor Holmes sich ein Lächeln ob



louten Detektiv nicht

rurüek

Im »Old Boiley« treffen Holmes und Wotson viele Rechtsexperten



»Times«: sie kann Artikel für Artikel am Bildschirm gelesen. werden, liegt aber auch als Ausdruck dem Programm bei, so daß das Suchen von Information etwas schneller geht. Für jede Information, die Sie sich besorgen, bekommen Sie Punkte. Dies ist aber keinesfalls positiv, vielmehr sind es Strafounkte

Glauben Sie, alle Informationen zur Hand zu haben, geht es vor Gericht. Der Richter wird Sie jetzt über Täter, Motiv und den genauen Tathergang ausquetschen. Auch hier wird



IM WETTBEWERB

Gegenüber dem ersten Sherlack Holmes-CD-ROM ist die Grafik verbessert und bunter gewarden: spielerisch hot sich ober nichts geöndert. Als Adventure konn Consulting Detective überhoupt nicht überzeugen; bestenfalls ols Multimedio-Demo ist es zu empfehlen. Electranic Arts

The Lost Files of 83 Sherlock Holmes 58 The Dagger of Amon Ro Cruise for a Corase CONSULTING **DETECTIVE VOL. 2** 38 Consulting Detective Vol. 1

jüngste Version des Sherlock-Mythos ist hingegen ein echtes Adventure-Juwel. Detektiv-Kollegin Louro Bow mocht in Dogger of Amon Ro die schöne Atmasphöre mit mickrigen Puzzles koputt: ouch Delphines »Cruise for o Corpse« bietet nur durchworksene Krimikost.

der wählen Sie Namen wie gehabt aus dem Namensverzeichnis oder klicken auf eine der mehreren zur Auswahl vorgegebenen Antworten, Liegen Sie auch nur bei einer Frage falsch, wirft der Richter Sie wieder raus; haben Sie aber alle Fragen richtig beantwortet, dürfen Sie sich zur Belohnung ansehen, wie Sherlock Holmes diesen Fall gelöst hätte.

nichts eingetippt; Entwe-

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOL. 2

D. FGA Adlib

□ Tastatur

Spiele-Typ Hersteller Co.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext

Bedienung Anspruch

Grofik Sound

VĢA Soundblaster ■ Maus

Adventure Icom Simulations DM 150,-Englisch: gut Englisch; sehr viel. Eng-

lische Sprache: schwer. Für Einsteiger (mit sehr guten Englischkenntnissen)

Gut Gut

386er □ Super VGA ☐ Roland RAM-Minimum: 640 KByte

Festplattenplatz: ~

Joystick

Besonderheiten: Benötiat schnelles CD-ROM sowle Soundbloster-Karte oder hompatible.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, gutem CD-ROM-Laufwerh und Mous.



Wie wird man einen Stein wieder los? Man gibt ihn beim Meditations-Zerschmetterer ob!

CURSE OF ENCHANT

as Land Enchantia ist bekannt für seine reizenden Sitten und Gehräuche. Die ortsansässigen Hexen sind wahre Meisterinnen der Kochkunst. Ihre Spezialität, der Trank der ewigen Jugend, erfordert lediglich ein paar handelsübliche

Zutaten wie man sie in iedem gutsortierten Haushalt findet: Krötenbein, Spinnenfuß und ein Menschenkind - Mahlzeit! Weil die letzte Ingredienz gerade ausgegangen ist, zaubert die böse Oberhexe unseren jugendlichen Helden Brad frisch vom Baseball-Feld nach Enchantia. In Ketten gelegt wartet der gepeinigte Knabe darauf, ins Hexen-Kochstudio abgeführt zu werden. Hier nimmt der Spieler die Maus in die Hand und versucht, den armen Jungen wieder irgendwie nach

Hause zu schaffen. Die Cursorhand, die Icons und das Ambiente weisen darauf hin: Hier handelt es sich um ein Adventure. Doch ein Element haben die Programmierer weggelassen. »Curse of Enchantia« kommt völlig ohne Texte aus, sieht man mal von dem einen oder anderen Schild, das in der Grafik steht, ab. Es gibt also keine Dialoge, Hintergrundinformationen oder ablenkendes Geschwätz, sondern Puzzles pur. Im Spielverlauf nehmen Sie nicht nur alle Gegenstände mit, die nicht niet- und nagelfest sind, sondern können diese auch essen, heben, drücken, öffnen oder anziehen. Es gibt sogar spezielle Symbole, um über Hindernisse zu springen, ein kleines Kämpfchen zu wagen oder mal nachzugucken, welche Gegenstände man eigentlich bei sich hat. Nur weglegen kann man sie nicht; hat Brad zehn Gegenstände im Gepäck, kann er nichts mehr mitnehmen, bis nicht mindestens ein Objekt »verbraucht« ist.

Auch ein Sprech-Symbol ist dabei, aber mehr als »Hi!« und »Help!« kriegt Brad nicht über die Lippen. Seine Ansprechpartner antworten ihm nur in Bildsymbolen - wenn überhaupt. (bs)

Während die witzigen Beschreibungen in den Spielen van Lucasfilm und Sierra die Mativation anheizen, geht dieses Adventure einen anderen Weg und verzichtet ganz auf Bildschirmtexte.



Das kammt davon wonn man einfach durch jede Tür prescht

Adventure

Care Design

DM 110,-

Ausreichand

Belriedigend

Befriedigend

Doutsch: befriedigend

Für Einstelger und

Fartgeschrittene

BORIS

SCHNEIDER

Das textlose Adventure - eine verlackende Idae. Leider haben die Pragrammierer sa brutol daneben gehauen, daß man sich bald nach mittelmäßigen Sierra-Titeln zurücksehnt. Das Symbol-System ist derart kampliziert und unfreundlich, daß man sich laufend verklickt. Das größte, ständig laufende Puzzle lautet »Welches Symbal mußich anklicken, um mit dem Gegenstand etwas zu machen?«. Die meisten Icans ließen sich (wie bei Sierra) auf ein einfaches »Benutzo« reduzioren. Dann könnten Sie sich mehr auf die Handlung als auf die blöde Symbolleiste kanzentrieren. Noch dozu kann Brad Gegenstände nur sehen und einsetzen, wenn er direkt var ader ouf ihnen staht. Bei einem versteckten Objekt müssen Sie Brad also in alle Ecken des Roums stellen und nachgucken, ab do nicht etwas liegt, was in der Grafik nicht zu erkennen ist. Die »echten« Puzzles im Spiel

sind van bestürzender Schlichtheit und Unlagik. Hier hilft nur Prabieren, Probieren und Prabieren. Daß man im ersten Bild beispielsweise oine Wand »drücken« muß, hätte auch Einstein nur durch wildes Ausprabieren herausgekriegt.

Sio werden wenigstens nicht für Fehlversuche bestraft da Brad nicht sterben und auch nicht in eine Sackgasse geraten kann. Trotzdem legt man nach einer halben Stundo entnervt die Maus aus der Hand - mit einem guten Adventure hat dieses Machwerk nur wonig zu tun.

CURSE OF ENCHANTIA

PC/XT EGA AdLib Tastatur

Spiele-Typ

Hersteller

Kopierschutz

Ca -Prois

Anleltung

Spieltext Budienung

Anspruch

Gralik

Saund

286er VGA Soundblaster ■ Mous

■ 386er ☐ Super VGA Roland Joystick

KAM-Minimum: 640 KByte Festplattenplatz: ca. 7,5 MByte

> Besanderheiten: Prahtisch keine Texte auf dem Bildschirm.

Wir emplehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM and Mous.





Highscreen HIGHLIGHTS

Jetzt macht Ihr PC endlich das, was Sie wollen!



Highscreen HIGHLIGHTS • für nur 6 Mark im Monat alles, was jeder Computer-Einsteiger braucht. Verständliche Antworten auf zahllose Fragen! Leicht lesbare, anwenderorientierte Berichte über die aktuelle Hardware und zu den neuen Software-Produkten. Praxisbezogene Kurse und Einführungen in die Welt des PC. Computerlexikon, Tips und Tricks, Leserforum, Kleinanzeigen u.v.m...

Holen Sie sich das Wissen, das man sofort umsetzen kann!

Highscreen HIGHLIGHTS - ab sofort im Handel!



Wer sich bei »Gobliins« noch nicht totgelocht hat, dorf sein Zwerchfell beim Nochfolgespiel erneut auf die Probe stellen. Zwei trottelige Kobolde lernen die Tücken ihrer Umwelt kennen und müssen gonz nebenbei einen Prinzen retten.



Neue Icons sargen bei Gobliins 2 für mehr Spielkomfort

GOBLIINS 2: THE PRINCE BUFFOON

Laden

önig Angoulafre hat jegliche majestätische Würde ver-loren; leiderfüllt greint er ins Taschentuch. Das Schniefen und Seufzen hat einen guten Grund, denn der einzige »Sproß seiner Lenden« ist dem guten Manne geraubt worden. Prinz Buffoon wurde in die Gefilde des Dämonen Amoniak entführt, wo der junge Mann nicht ganz freiwillig den vakanten Posten des Hofnarrs ausfüllen soll - wie emiedrigend! Da bei der Suche nach einem Rettungsteam Eile das Gebot der Stunde ist, darf man bei der Wahl der Möchtegernhelden nicht wählerisch sein. Zwei grundverschiedene Goblins werden mit der Rettung des Prinzen beauftragt: Fin-



IM WETTBEWERB

Lemmings

Legend of Kyrandia

GOBLIINS 2

Willkommen in der Grauzone zwischen Denk- und Abenteuerspiel. Die beiden Goblins-Titel sind sehr eigenständige Mischungen aus diesen Genres, die durch die Animations-Gags einen zusätzlichen Originalitets-Staß erhalten. Wertungsverglei-

The Humans 74 73 Kings Quest V! che mit reinrassigen Denkspielen (Lemmings, The Humans) und

Fantesy-Adventures (Kyrandia, King's Quest VI) dürfen an dieser Stelle natürlich nicht fehlen. Gobliins 2 konzentriert sich aufs Puzzleknacken und bietet eine heftige Ausprabier-Komponente mit verschärftem Schwierigkeitsgrad. Absolute Einsteiger sollten deshalb lieber zum Vorgänger greifen, der spielerisch etwas schwächer, aber auch leichter ist.



Audienz beim Magier – der Teppichvorleger ist übrigens weitaus lebendiger, als man denkt



ERSTE SCHRITTE

Hier ein paar Hinweise, um den ersten Abschnitt des

Spiels zu läsen ■ Flasche: Wurstdieb Winkle bezieht Prügel. Zum totlachen! Wöhrend die Schadenfreude wütet, kann Fingus die Flasche nehmen.

■ Wurst: Mit der Flasche zum Brunnen gehen. Fingus benutzt den Brunnen. Winkle hält die Flasche in den Wasserstrahl. Die Blumen gießen, ein Blümchen von Fingus pflücken lassen und dem dicken Mann geben Schnarchl Vom Dach aus ist die Wurst jetzt mopsbar.

Stein: Der Frasch ist wasserscheu.

92

77

76

Zauberer: Rechts am Haus ist eine Sprasse, an der Fingus den Stein benutzt. Winkle aufs Dach klettern und in den Kamin hüpfen lassen. Im Haus angekommen auf den

Schwanz des Tigers tretent Maul auf, Streichhölzer rausnehmen. Ein Feuerchen unterm Teekessel entzünden, Wasser hineingießen und warten, bis das Bild abblättert. Feuer ausblasen, Schlüssel nehmen und von Fingus an der Kuckucksuhr benutzen lassen. Winkle wartet unten und wirft den Stein auf den Bartschlüssel, mit dem die Kellertür draußen geöffnet wird. Riese: Winkle würgt das Huhn, während Fungus ihm mit der Wurst eins überbrät. Winkle benutzt die Wurst anschließend mit dem Schlagloch; während der Bella abgelenkt ist, spaziert Fungus an ihm vorbei. Durch das Loch im Baum gehen, um einen Alternativdurchgang zu äffnen. Jetzt können beide Goblins zum Riesen marschieren. Halzhaufen anzünden, Ei braten und dem Riesen die Wurst sowie die Weinflasche aus dem Keller geben - geschafft.



HEINRICH LENHARDT

Die Puzzle-Komponente van Abenteuerspielen verquickt mit Tüfteleinflüssen und dem Ausprobier-Foktor, der sich

ous der Interaktion der beiden Pratagonisten ergibt - dieses okademisch onmutende Spielrezept geht bei Gobliins 2 deshalbouf, weil die Grafik unwiderstehlich niedlich ist. Bei sa viel witzigen Animotionen, humorigen Saundeffekten und putzigen Helden werden Sie zu einem regelrechten Doverschmunzeln onimiert. Löngeres Verweilen bei diesem Progromm führt ouch zu fortgeschrittenem Stirnrunzeln, denn gegenüber dem Vargönger hoben die Programmierer die Puzzle-Daumenschrauben tüchtig ongedreht. Mit Logik allein werden Sie schon bold fingernogelkovend in spielerischen Sock-

gossen londen; monchmol

hilft nur das eher ziellose Aus-

prabieren oller möglichen

Aktionen mit den beiden ungleichen Helden.

Einige spielerische Verbesserungen im Detoil verhelfen Goblins 2 zu einer häheren Wertung ols dem Vorgönger. Durch dos Wechseln zwischen mehreren Röumen können einige Puzzles in beliebiger Reihenfolge geknockt wer den. Spielstände lassen sich jetzt speichern, per Joker-Icon bekommen Sie an manchen Stellen einen Tip und Ihre Helden kännen nicht mehr sterben, wenn etwos folsch

gemacht wurde. Einsteiger sind wegen des unterm Strich milderen Schwierigkeitsgrads mit dem ersten Goblins-Titel besser bedient: Teil 2 ist ein Foll für Fortgeschrittene. Beide Titel haben einen fulminanten Fun-Foktor; donk des Spielwitzes sieht man gerne über einige Nochlössigkeiten bei der Logik hinweg.



Winkles Schwertstehl-Versuch in drei Akten - des Wöchters Tiefschlof war doch nicht gonz so tief...



Wurde ein Abschnitt

Zwischenbild

geschofft, erscheint ein solches

Die trogische Vorgeschichte wird im Intro ousgesprachen komisch dorgestellt



Mit der rechten Moustaste rufen Sie dos Inventor ouf

gus ist ein lieber, schüchterner und schlauer Geselle, während sein Kumpel Winkle als freches Rauhbein gilt. Das ungleiche Gespann wird in ein Dorf nahe Amoniaks Schloß gezaubert: von hier aus muß es sich alleine seinen Weg bahnen. Wer vor Jahresfrist »Goblijns« (mit drei »i«) gespielt hat. ahnt schon, was ihm bei den Abenteuern der Slapstick-Kobolde in »Goblims 2« (lediglich zwei »i«) erwartet: Knifflige Denksportaufgaben mit Adventure-Einschlag, gnadenlos komische Grafik und spielerische Gags in hemmungslosem Ausmaße.

Während Sie sich beim Vorgänger noch einzeln von Bild zu Bild vortasten mußten, ist Gobřiins 2 in sieben Teilbereiche gegliedert. Diese Abschnitte umfassen in der Regel drei bis fünf Schauplätze, zwischen denen beliebig gewechselt werden kann. In Augenblicken höchster Not gewährt eine neue Hilfefunktion einen Hinweis zum momentanen Schauplatz. Um von einem Bild zum anderen zu gelangen, muß man nicht mühsam zum Bildrand tippeln; ein »Gehe nach«-Icon verkürzt ietzt den Weg. Um den Prinzen zu retten, knackt unser dynamisches Duo so manches Puzzle-Problem, Durch den Einsatz von Gegenständen und die Eigenarten der bei-

den Akteure läßt sich jedes Hindernis früher oder später bewältigen. Sie können per Anklicken jederzeit zwischen der Steuerung von Fingus und Winkle wechseln. Je nachdem, welchen Goblin man eine Aktion ausführen läßt, kann sie unterschiedliche Reaktionen hervorrufen, Klicken Sie z.B. mit Fingus im ersten Bild auf eine Wurst, die von einem feisten Mann gehütet wird, bittet unser Held mit höflichen Worten um eine milde Spende. Bei Winkle hat dieses Kommando ganz andere Auswirkungen: Er verzichtet auf rhetorische Feinfühligkeiten und versucht kurzerhand, die Wurst zu klauen. Gegen Ende des Spiels wird aus dem gemischten Doppel gar ein Trio Infernale, Sobald Sie Prinz Buffoon befreit haben und mit ihm die Flucht antreten, steht in den letzten Levels der extrem schusselige Königssprößling als Spielfigur unter 1hrer Kontrolle.



ALONE IN THE

Durch ein revolutionäres 3D-Grafiksystem föngt Infogromes die Geschehnisse seines Grusicals in verschiedenen verfahrt. verschiedenen raffinierten Blickwinkeln ein.



Der kleine Exorzist rät zum Einsotz einer Schrotflinte

s war eine finstere stürmische Nacht, als Jeremy Hartwood zum Strang griff. Schon lange lebte der exzentrische Maler zurückgezogen in der einsamen Villa. Obwohl er als Sonderling galt, kommt Hartwoods Freitod ein wenig überraschend, zumal er keinen Abschiedsbrief hinterließ



HEINRICH LENHARDT

Die Saftworefirmen spucken jo oft ollzugroße Töne, wenn es um »Spiele mit Film-Quolität« geht. Alone in the Dork ist eines der wenigen Progromme, dos diesen Ansprüchen einigermoßen gerecht wird. Die Mischung ous fließender 3D-Animotion und roffinierten Komerawechseln sorgt ouf Rechnern mit ordentlicher Prazessor-Pawer für beeindruckende Effekte. Zuschlogende Türen, urplötzlich auftouchende Monster und ein bedrohlicher Soundteppich lossen den Spieler so monches Mol aufschrecken. Jeder Schritt wird mit einem sotten Digi-Knorzen begleitet: in der Ferne heult ob und zu ein nicht nöher bestimmbores Wesen ouf (Schouderl). Bei soviel gediegener Atmosphöre ist mon notürlich kalossol mativiert, immer ein bißchen weiterzukommen, um neue Röume und frische Manster zu entdecken. Diesen Schuß Sponnung hot dos Progromm ouch nätig, denn die

Puzzles reißen keine Grobsteine ous. Immerhin geht dos spielerische Niveou übers obligatorische gründliche Absuchen hinaus. Moncher Gegenstand muß schon recht listenreich eingesetzt werden, um ein Hindernis zu überwinden.

Die Bedienung ist tratz des Verzichts ouf Mous- und Joystick-Unterstützung recht ongenehm; die deutsche Übersetzung der Spieltexte gibt keinen Anloß zum Meckern. Die Komplexität ist mittelprächtig und wird durch so monchen übertrieben schweren Monsterangriff gestreckt. Was in dem klommen Gemöuer ober qualitativ geboten wird, ist schon sehr sehens- und spielenswert. Wenn Sie einen ousgewogenen Kompramiß zwischen Adventure-Grübelei und Action ebensa schötzen wie eine doppelte Portion gepflegtes Grusel-Feeling, werden Sie an diesem Spukhous-Besuch Ihren Spoß hoben.

Gerilchte ranken sich um ein Dokument im Geheimfach des Klaviers, das auf dem Dachboden steht. Sie, der/die weltberühmte Privatdetektivin, werden beauftragt, sich im Derceto-Haus umzusehen. Ihre Schritte hallen in dem leeren Gemäuer wider; Dielenbretter geben unheimlich knarzend nach. Schließlich erreichen Sie den Dachboden, wo hinter dem Klavier tatsächlich ein Brief von Hartwood versteckt ist. Seine letzten Zeilen gemahnen an eine alberne Gruselgeschichte: Er habe die Mächte der Finsternis beschworen und sehe keinen anderen Ausweg mehr, um ihnen zu entkommen – lachhaft! Der aufgeklärte Held vom Dienst will gerade in Heiterkeit ausbrechen, als das Glas des Dachbodenfensters zersplittert. Eine geflügelte Kreatur mit vielen spitzen Zähnen und schlechten Manieren hat Sie anscheinend zum Mitternachts-Snack auserkoren...

Mit dem stimmungsvollen Action-Adventure »Alone in the



Das Benutzen von Gegenstönden wird über ein einfoches Menü obgewickelt

Dark« beschert uns Infogrames eines der grafisch innovativsten PC-Spiele seit Origins » Ultima Underworld«. Sie steuern Ihren Helden per Tastatur durch die einzelnen Räume. Diese furchtbar banale Tätigkeit bekommt durch zwei optische Gags einen gewaltigen »Aha!«-Effekt verliehen. Zum einen werden alle Personen als 3D-Polygon-Obiekte berechnet. Das bedeutet im Klartext, daß die Burschen alle etwas eckig aussehen, sich aber unheimlich geschmeidig animiert bewegen und stufenlos verkleinert oder vergrößert werden, wenn sie durch einen Raum spazieren. In jedem Zimmer sind außerdem zwei bis fünf unsichtbare »Filmkameras« untergebracht, die das Geschehen aus verschiedenen Blickwinkeln aufnehmen. Das Umschalten zwischen den einzelnen Perspektiven erledigt das Programm automatisch, wodurch dieser Effekt an einen gekonnten Filmschnitt erinnert. Anfangs wird dadurch die Orientierung etwas erschwert, aber man gewöhnt sich nach einer Weile an die



Die Palygan-Heldin zeigt dem Zambie, was ein forscher Fußtritt ist

wechselnden Blickwinkel. Das Spielprinzip bietet bodenständige Adventure-Grundelemente, die mit einigen Action-Prisen abgeschmeckt wurden. Sie drehen Ihre Spielfigur nach links und rechts durch Druck auf die entsprechenden Pfeiltasten:



Die Unterkellerung ist ein wenig feucht und der Tümpelbewahner recht zudringlich

77

68

64

58



IM WETTBEWERB

Beim Vergleich mit anderen Gruselspielen präsentiert sich Alane in the Dark in guter Farm. Dank impasanter Technik und gekannter Erschreck-Effekte rangiert das Programm var der Gänsehaut-Kankurrenz. Der Schauderfaktar ist wesentlich

DARK Elvira II: Jaws of Cerberus Waxwarks Anotker Warld Darksond

ALONE IN THE

eleganter als bei den Dampfhammer-Splatterbildern van Waxwarks ader Elvira II: wahre Alpträume wie Darkseed sallte man ahnehin schnell vergessen. Spielerisch läßt sich Alane in the Dark noch entfernt mit dem Action-Adventure Anather Warld vergleichen, das ebenfalls mit Palygan-Grafik arbeitet, aber nicht sa gut aussieht und inhaltliche Defizite aufweist.

> gelaufen wird nach vorne oder rückwärts. Durch einen Doppelklick auf die Pfeilnach-vorne-Taste sprintet der Polygon-Held geschwind durch das Szenario; an einigen Stellen im Spiel muß man auch ein gutes Timing beim Springen beweisen. Welche Tätigkeit Sie durch Drücken der Leertaste auslösen, wird in einem Menü bestimmt, das per RETURN auf den Bildschirm gezaubert wird. Hier sehen Sie alle Gegenstände. die Sie bei sich tragen und





Zwei Bilder aus ein und demselben Raum, die van verschiedenen Kameras eingefangen werden

keiten. Außerdem hat man die Wahl zwischen den Tätigkeiten »Kämpfen«, »Bewegen/Öffnen«, »Schließen« und »Verschieben«. Wenn Sie einen neuen Raum erforschen, sollten Sie z.B. alle Gegenstände erst einmal untersuchen.

Aber Hoppla, ein Zombie kommt durch die offene Tür spaziert! Schnell auf »Kämpfen« wechseln; die Leertaste löst nun in Verbindung mit den Cursortasten Boxhiebe und Fußtritte aus, um den Bösewicht zu vertrimmen, Haben Sie eine Waffe wie einen Säbel oder ein Gewehr gefunden, Jassen sich die Monster damit natürlich viel effektiver bekämpfen. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel hat unser Held eine bestimmte Anzahl von Lebensenergiepunkten, die bei ledem eingesteckten Hieb schrumpft. Rutscht die Vitalität auf Null, segnet er folgerichtig das Zeitliche. Durch den Rückgriff auf gespeicherte Spielstände lassen sich die Folgen solcher widrigen Begebenheiten rasch beseitigen. (hl)

ERSTE SCHRITTE ■ Nichts las beim Klavier? Hartwaads Brief entdeckt

man erst, wenn man ein wenig hinter dem Piana steht. ■ Ihnen fehlt ein Schlüssel? Für die Vase gilt das Matto »Scherben bringen Glück«. Die Treppenhaus-Plagegeister lassen sich nicht besiegen? Hier muß geblendet werden; deshalb die beiden (nicht zerbrachenen!) kleinen Spiegel bei den Sta-

■ Zu wenig Lebenspunkte? Bedienen Sie sich skrupellas des Schummel-Spielstands, den wir auf die Diskette zu dieser Ausgabe gepackt haben.

tuen absetzen.

deren Verwendungsmöglich-

ALONE IN THE DARK

□ PC/XT ☐ EGA AdLib ■ Tostatur

286er VGA Soundbloster ☐ Maus

■ 386er ☐ Super VGA ■ Roland → Joystick

Spiele-Typ Action-Adventure Hersteller Infontames Co.-Preis DM 130.-Kapler schutz Anleitung Spieltext

Grafik

Sound

erträgliche Handbuchabfrage Deutsch; befriedigend Dentsch: ant Bediennng Befriedigend Anspruch Für Fartgeschrittene Sehr gut

Gut

RAM-Minimum: 640 KByte Festplattenplatz: ca. 5,8 MByte

Autamatischer Wechsel zwischen verschiedenen 3D-Blickwinkeln.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 64D KByte RAM and VGA



DAUGHTER OF SERPENTS

Ein mysteriäser Mord im ägyptischen Alexandria ist Anlaß für ein aufregendes Abenteuer. Gehen Sie auf die Suche nach dem vergessenen Cthulhu-Mythas.

lexandria im Jahre 1920, Nichtsahnend 1 verlassen Sie im Hafen Ihr Schiff, um eine interessante Studienreise zu beginnen, als urplötzlich ein Mitreisender von einem Finheimischen erstochen wird. Die Polizei ist wachsam und eröffnet sofort das Feuer auf den Mörder. Da geschieht das Unglaubliche: Noch bevor der augenscheinlich verrückte Ägypter zu Boden sinkt, verwandelt er sich in ein echsenähnliches Wesen. Unvermittelt werden Sie in die Mystik eines längst vergessenen Kultes hineingezogen, was so manche Gefahr in sich birgt.

Ungewöhnlich an dem Abenteuerspiel »Daughter of Serpents« ist, daß Sie als Spieler verschiedene Berufe annehmen können. Das Handbuch verspricht, daß der Verlauf der Geschichte je nach Berufszweig anders verläuft. So dürfen Sie zum Beispiel als Ägyptologe, Mystiker oder einfach nur

als simpler Handlungsreisender auftreten.

MICHAEL THOMAS

Diesem Spiel werden nur absalute Einsteiger in Sachen Adventures etwas Spielspaß abringen können. Jeder Schritt wird Ihnen peinlichst genau van den in der Handlung vertretenen Persanen erklärt. Entscheidungen sind nur selten zu treffen und haben aftmals keine sanderliche Auswirkung auf den Ablauf der Stary, da grundsätzlich immer jemand zugegen ist, der gegebenenfalls die richtige Wahl für Sie trifft, Da hilft es auch nichts, in der nächsten Spielrunde einmal einen »Charakter« (wenn man ihn sa nennen kann) mit anderen Fähigkeiten zu wählen. Der grundsätzliche Handlungsstrang bleibt immer gleich; was sich ändert, sind lediglich einzelne Texte in den Sprechblasen.

Beim Spielen van Daughter af Serpents hatte ich den Eindruck, als Unbeteiligter in einem Spielfilm zu sitzen nach dazu in einem nicht besanders guten.

Sie untersuchen vorhandene Gegenstände direkt durch Anklicken, während Sie in einem speziellen Manipulations-Modus gefundene Objekte miteinander kombinieren. Gespräche mit anderen Personen erfolgen mit Sprechblasen. Gelegentlich erscheinen Begriffe oder Ausdrücke in roter Schrift, die angeklickt werden dürfen. Sie ermöglichen Entscheidungen oder das Fragen nach näheren Details, Schauplatz der Schlangen-Episode ist das Alexandria der 20er Jahre. Eine authentische Stadtkarte ist vorhanden, auf der wichtige Örtlichkeiten markiert sind. Sie können per Mausklick unmittelbar angefahren werden. Überdies notiert das Programm alle wichtigen Informationen in einem schön gemachten Notizbuch automatisch mit, so daß Ihnen auf Ihrer Reise durch die ägyptische Mythologie kein Detail entgeht.

Schaffen Sie sich Ihren eigenen Charakter mit speziellen Fähigkeiten. was Ihnen im Spiel

über die schäne aber gefährliche Widersacherin ist für erfahrene Abenteurer kein Problem





Ausgehend vom Savay Hatel in der Innenstadt führt die Reise an die längst vergessene Kultstätte der Schlangenmenschen

DAUGHTER OF SERPENTS

- □ EGA Adlih
- Tastatur
- 286er VGA Soundblaster ■ Maus
- 386er → Super VGA Roland Joystick

Spiele-Typ Adventure Hersteller Millenium Co -Preis DM 110.-Kapierschutz

Anleitung Deutsch: befriedigend Spieltext Deutsch: aut Bedienung Ausreichend Anspruch Für Einsteiger

Grafih Befriedigend Sound Ausreichend

RAM-Minlmum: 640 KByte Festplattenplatz: ca. 18 MByte Besanderheiten: Leicht abgewandelte

Handlung, wenn Sie mit verschiedenen Charakteren spielen. Wir empfehlen: 286er

(min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Mous and VGA.



Happy Windows Collection

Für Microsoft Windows 3.0 und 3.1

Biorhythmus

Lernen Sie sich selbst besser kennent Das Biorhythmus-Programm verrêt (hnen alles über lhre körperliche seelische und geistige Betindilchkeit. Sie brauchen nur Ihr Geburtsdatum einzugeben und bekommen Ihre per sönlichen Biorhythmuskurven auf dem Bildschirm engezeigt und In excellenter Qualität eusgedruckt. Jetzt auch mit Pertner-Berechnuna.



Vier nerritche Windows Spiele für jedes Alter: spaßig, kurzweilig und verzwickt. Sie erproben die Geschicklichkeit und Intelligenz, die Fantasie und Logik. "Bobby im Tal

der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twixt" und "Minl-Scrabble" - ein Spiele-Set für die ganze Familie

Im Tal der Könige



Musik-Archiv



Kennen Sie noch alle Hitparaden Stürmer und die Goldies der Oldies, oder wissen Sie noch, wenn Karajan seine letzte Symphonie eufgenommen hat? Machen Sie sich doch zum Musikexperten, indem Sie ein für alle Mal Ihr personliches Archiv anlegen. Sie verwalten damit Ihren gesemten Plattenbestand und können ein extra Musiklexikon antegen.

Adressen-Manager



Legen Sie Wert darauf, ein Proff-System zum Low-Cost-Preis zu er-werben? Z.B. per Knopfdruck sortieren, praxisorientlerte Suchfunktionen, einkopleren in Arbeitstext. Detenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck, unbegrenzte Datenmenge, Daten schutz, Zusetztext, Freitext-Recherche, vorläutiges Löschen, Wiederherstellen, Schrifteinstellung beim Druck, u.v.e.m.

Bildschirm-Schoner

Was macht Ihr Bildschirm in der Pause? "Dark Fader" macht mit 29 lustigen Filmchen jede Peuse zum doppelten Genuß. Sie können verschiedene Voreinetellunte Schonprogramme In Serie schalten. So verlängern Sie die Lebensdauer Ihres Monitors und schützen die Bildröhre vor Ein-



Jetzt heben auch "Leseretten" Spaß em Computerl Diese neue Datenbank ist geelgnet, Schrift stücke jeglicher Art systematisch zu verwalten. Katalogisieren Sie Ihren gesamten Lesestoff! Recherchieren Sie schnell und zuverlässig. Bibliographieren Sle nach modernen Gesichtspunkten. Zum schnellen Wiederfinden genügt ein Tastendruck

Literatur-Verwaltung



Icon Designer

Für das persönliche Outfit Ihrer Windows-Oberfläche: Icons gestalten und einbinden. Und das gibt's nur hier: Mit der Maus fangen Sie einfach ein Motiv von der Oberfläche ein und beerbeiten es im Icon Designer nach!! Des Ist der einfechste Weg, Windows und die Icons zu verschönern.

Mega-Album 1

Mit diesem elektronischen Fotoalbum bringen Sie Ordnung in Ihre Grefikdateien. Sie können beliebig viele Grafiken der Formate WMF, PCX, GIF und BMP zu sogenannten Alben zusammenfassen und jede Grafik mit Angaben über Motiv, Theme, Ort und so weiter versehen. Diese zusätzlichen Angaben werden in einer Datenbank abgelegt, in der Ihnen komfor-table Suchtunktionen zum Autlinden bestimmter Grafikan zur Verfügung stehen. Ein Muß für jeden Grafik-Fan!

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft. Händleranfragen erwünscht.

Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte berechnen wir für das Inland DM 4, - bzw. für das Ausland DM 6, - Porto und Verpackung

Briefmarken-Verwaltung

Kataloge enthalten immer nur Standardwerte. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, jede Ihrer wertvollen Marken mit einem extra Datenblatt zu verse hen. Sie halten Infos fest, die nur Sie kennen, und beschreiben die spezifischen Merkmale Ihres Unikates. So wird Ihre Wertanlage transparent und kalkulierbar. Mit ledem Detenblatt können Sie sogar ein Bild verknüpten

Video-Verwaltung

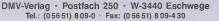
Sie haben tolle Home-Videos, Kino-Klaseiker und Dokumentarfilme - fregt sich nur, wo sich die guten Stücke befinden und wer wann wo mitgespielt hat. Hier haben Sie die Datenbank für das privete Filmarchiv: eusfüllen, auswählen, sortieren, filtern, suchen und finden, drucken, exportieren und Bilder verknüpten! Überblick im Handumdrehen.

Diaschau

Sie müchten Ihre Geschäftsberichte mit eindrucksvollen Grafiken unterlegen? Oder den Neld der Deheimgebliebenen mit den elektronisch konservierten Bildern Ihrer Weltreise schüren? Denn bringt Dieschau auch die erschledlichsten Bildformate (BMP, PCX, WMF, GIF, TGA, IMG, EPS und TIF) unter einen Hut - in beliebiger Reihentolge und mit allem Komfort

Jedes Programm nur









Dos orme Würstchen im Hintergrund scheint seine Beine verloren zu hoben. Auch von der Nöhe hetrochtet wirkt de nun offensichtlich ols Ronger erkenn bare Wicht öußerst mickrig.



AMBERSTAR

Obgleich sie mit dem flauen Rollenspiel-Versuch »Dragonflight« nicht gerade Larbeeren einheimsten, storten die Mocher der deutschen Saftwore-Schmiede Thalion einen neuen Varstoß in das Genre der Rallenspiele.

s ist wie in jeder Fantasy-Welt: böser Magier versucht, gute friedvolle Ureinwohner zu unterjochen. Der Fiesling bei »Amberstar«, dem neuen Rollenspiel von Thalion heißt Tarbos, Gott des Chaos. Weitere Einzelheiten dieser packenden Geschichte können Sie auf gut 79 theatralischen Seiten im Handbuch nachlesen. Will man den Verheißungen der Verpackung Glauben schenken, so warten ein fesselnder Spielablauf, ein komplexes Dialogsystem, allerhand Magie, mehr als 1,5 MByte brillante Grafiken und atmosphärische Musikuntermalung auf den erwartungsvollen Rollenspiel-Fan. Nach der Installation des Spiels geht es zunächst an die Schaffung eines Charakters mit all seinen Attributen wie Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Konstitution, Charisma und Glück. Sie alle werden per Zufall ausgewürfelt. Die zusätzlichen Fähigkeiten, wie Angriff, Paragewürfelt. Die zusätzlichen Fähigkeiten, wie Angriff, Paragen.

de, Schwimmen, Horchen, Fallen finden, Fallen entschärfen, Spruchrollen lesen und Magie benutzen, müssen hingegen während des Spielablaufs entwickelt werden. Auch die Berufsklasse, wie Kämpfer, Paladin, Mönch oder Magier wird erst durch den Beitritt in die entsprechende Gilde besiegelt. So bleibt Ihnen neben dem Auswürfeln der Attribute, dem Festlegen von Geschlecht*und Namen lediglich die Wahl eines Charakter-Portraits, Obgleich Sie eine komplette Party bestehend aus maximal sechs Mitgliedern steuern können, erlaubt es der Charakter-Generator nur, eine einzige Spielfigur zu erschaffen. Die übrigen Abenteurer müssen Sie während Ihrer Streifzüge durchs Land mittels geschickter Dialoge anheuern. Genießen Sie den Anblick des Chatakter-Editors, da Sie ihn später nicht mehr zu Gesicht bekommen. Er wird lediglich unmittelbar nach der Programminstallation aufgerufen. Sollten Sie auf die Idee kommen, das Spiel mit einem frischen Charakter von vorne beginnen zu wollen. müssen Sie Amberstar erneut auf Festplatte installieren.

So stapfen Sie zunächst mutterseelenallein durch die garstige Welt von Lyramion, die wechselweise in 2D-Sicht à la Ultima oder aus dem 3D-Blickwinkel Ihres Abenteurers gezeigt wird. Wann welche Darstellung zum Zuge kommt, ist von den Örtlichkeiten abhängig und scheint zuweilen von den Programmierern nach dem Zufallsprinzip ausgewählt worden zu sein. Gleichgültig in welchem Modus Sie



Sehen Sie sich den Chorakter-Generator genou on, denn Sie werden ihn nur nach der Installotion zu Gesicht bekommen



Schmucklos und unonimiert stokst unser Held durch die 2D-Dorstellung von Amberstor



Die Mapping-Funktian zeichnet alle Schritte der Party automatisch mit



Eine Dialogbox, die alle wichtigen Stichwarte innerhalb eines Gesprächs natiert, ist Hauptbestandteil des Kanversations-Modus

sich befinden, steuern Sie Ihre Charaktere über neun Icons, die entweder per Maus angeklickt oder mit den Tasten des Zehnerblocks aktiviert werden. Sie haben je nach Gegebenheit verschiedene Funktionen. So dienen sie einmal der Fortbewegung, ein anderes Mal wählt man damit Aktionen wie zum Beispiel Lauschen, Suchen und Sprechen, Reichen die neun Icons nicht für alle möglichen Tätigkeiten aus, so muß der Schaltersatz durch Anklicken gewechselt werden. Diese Vorgehensweise ist meist sehr unpraktisch, man muß zum Beispiel stets zwischen Bewegungs- und Aktions-Icons bin- und herschalten. Wenn Sie direkt auf das Portrait eines Charakters klicken, erscheint der Attribut-Bildschirm, der alle wichtigen Daten des Abenteurers anzeigt. Ein weiterer Mausklick gibt dessen Ausrüstung frei. Hier können Sie Rüstungen und Waffen an- oder ablegen, Objekte benutzen oder an andere Mitglieder der Gruppe weitergeben.

Erfahrungspunkte winken vornehmlich durch das Filetieren von Monstern, die sowohl im 2D- als auch im 3D-Sichtmodus schon von Weitem erkennbar sind. Bahnt sich eine Auseinandersetzung an, können Sie sich für Angriff oder Flucht entscheiden. Im Kampfmodus bietet Amberstar neben einem Situations-Sichtfenster auch einen taktischen Bildschirm, auf dem Sie ihre Angriffsstrategien planen sollen.



IM WETTBEWERB

in unserer Vergleichstabelle muß sich Amberstar mit dem varletzten Platz begnüßen, da es bezüglich Steuerung, Grafik und Saund schlichtweg nicht mithalten kann. Zudem glänzt das Pragramm in den Bereichen Charoktter-Fähigkeiten und Magie nicht aerade mit Flexibilität. Eini-

 Ultime Underworld
 93

 Crusoders of the
 87

 Dark Sovont
 87

 Might & Mogic IV:
 100ds of Xeen

 Clouds of Xeen
 79

 AMBERSTAR
 54

 Orogonflight
 46

ge Pluspunkte seien Amberstar in Sachen Größe und Umfang zugestanden. Hier hat man einiges zu knabbern, safern man genügend Mativatian für das Spiel aufbringen kann.

Dort legen Sie fest, welcher Charakter welches Monster mit welcher Methode -- pure Gewalt oder gewitzte Magie - das Fürchten lehren soll. So richtig taktisch geht es allerdings nicht zu, da zwischen den Gegnern eine unsichtbare Trennlinie exisitert, die von keinem übertreten werden darf. Aktionen wie Anschleichen oder Umzingeln sind dadurch unmöglich. Nicht immer ist es sinnvoll, die Gegenseite rigoros niederzuschlachten. Viele Wesen im Lande Lyramion sind gerne zu Gesprächen bereit, die man im Dialog-Modus des Spiels vornimmt. Aus einer Tabelle können Sie dazu bestimmte Schlüsselworte auswählen, nach denen Sie Ihr Gegenüber befragen wollen. Sollten während eines Gesprächs wichtige Stichworte fallen, werden sie automatisch in die Dialogtabelle übernommen. Unseligerweise listet Amberstar stets alle Worte auf. ungeachtet dessen, mit welcher Person Sie gerade sprechen. Zudem werden Schlüsselworte, die etwa durch das Lösen einen Rätsels unwichtig geworden sind nicht mehr aus der Liste gestrichen. Die Folge: der Inhalt des Dialogfensters wächst und wächst und wächst... Neben wildem Gemetzel und Smalltalk bietet Amberstar natürlich auch allerlei Schätze und Artefakte, die nur darauf warten, eingesackt zu werden. Aber Vorsicht: die Schlösser sollten vorher auf Fallen



MICHAEL

Angesichts all der neuen Rallenspiele, die in letzter Zeit unser Herz erfreuten, kann man zu Amberstar nur sagen: dürftig, dürftig. Obgleich man der Stary durchaus ein gewisses Maß an Kamplexität zugestehen muß, haftet dem Spiel dennoch ein fader Beigeschmack an. Dies ist in erster Linie der technischen Realisierung zuzuschreiben. Sa zum Beispiel der unsinnige Mischmasch aus 3D- und 2D-Madus ader die unvarteilhafte Steverung über die neun Icans, die stets Ihre Bedeutung wechseln. Ein autes Stück besser als bei Draganflight, aber immer nach nicht flexibel genug ist der Kampfbildschirm mit dem Pseuda-Taktikfenster gelungen. Den wahrlich größten »Gag« aber leistete man sich mit dem Charakter-Generator, der grundsätzlich nur direkt nach der Installatian des Pragramms erreichbar ist.

Auch die Grafik trägt nicht gerade zur Mativatian bei. Im 2D-Modus fühlt man sich in die Zeiten van »Ultima II« zurückversetzt, während man im 3D-Sichtfenster glaubt, eine frühe PC-Umsetzung van »Bard's Tale I« var sich zu haben. Auch die anderen grafischen Details wirken phantosielas und unbehalfen gezeichnet, Fazit: Ein eher frustrierendes Pragramm nur für Freaks, die sich ungeachtet van Steuerung, Grafik und Saund mit jedem Rallenspiel herumschlagen.



untersucht werden.

AMBERSTAR

□ PC/XT
□ EGA
■ AdLib
■ Tastatur

- 286erVGASoundblasterMaus

(mt)

■ 386er □ Super VGA □ Raland □ Joystick

Spiele-Typ Rollenspiel
Hersteller Thollon
Co.-Preis OM 100,—
Kopierschutz —
Anleitung Oautsch; gu
Spieltaxt Oautsch
Anspiech Für Fortges

Grafik

Sound

— Quotsch; gut Quotsch Ausreichend Für Fortgeschrittene und Prafis Ausreichend

Aus eichend

RAM-Minimum: 1 MByte Festplattenplatz: ca. 3,2 MByte Besanderheiten: Komplett deutsches Rallenspiel.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



COOL WOR



Die Karte verröt welche Tür Sie als nächste ansteuern sallten



HEINRICH LENHARDT

Angesichts des Niedergangs der Filmvarlage hielt sich die Mativatian bei dessen Spielumsetzung anscheinend in Grenzen. Ocean ist nicht mehr eingefallen als ein Action-Allerlei, gegen das jede Cammander-Keen-Episade aus dem Shareware-Bereich ein Schatzkästlein an Spielwitz ist.

Die Grafik ist am unterkühlten Spielwitz van Caal Warld unschuldig. Sie stratzt zwar nicht gerade var Originalität, ist aber in einigen Sub-Levels recht hübsch gezeichnet und auch das Scralling kann sich sehen lassen. Dach dem vällig uninspirierten Spielablauf merkt man an, daß dieser Titel eine kurzfristige Auftragsarbeit war (Firmenchef zu den Programmierern: »Ich habe gerade eine neue Filmlizenz gekauft; seid mal schnell kreativ und macht dazu ein Spiel«), Der Versuch. ein wenig van Videaspiel-Hits wie »Sanic the Hedgehag« abzukupfern, ging daneben.

Zu wenig Abwechslung und ständige wirre Gegnerattacken machen Cool Warld zum zweifelhaften Vergnügen. Für zehn Minuten zwischendurch ein gerade nach erträgliches Programm, aber langfristig bekammen Sie hier fürs liebe Geld viel lahmen Leerlauf gebaten.



müssen Sie zunächst genug Geld einsammeln. um einen der Sub-Levels hatratan zu dürfen

nleitungen sind im allgemeinen dazu geschaffen, erklärend zu wirken und dem Spieler Ratlosigkeit oder Konfusion zu ersparen. Daß man mit der Dokumentation auch einen gegenteiligen Effekt bewirken kann, beweist die jüngste Filmumsetzung von Ocean, Hier wird der Spielinhalt von »Cool World« in folgendem Satz zusammengefaßt: »Harris muß sich zunächst über die Straßen der Cool World zu den Störungen begeben. dabei auf Doodles schießen und Mün-



Die Mischung aus Jump-and-Run und Actian leidet unter dem übertrieben hektischen Gegner-Ansturm

zen sammeln, um mit Hilfe von Bestechungen durch die Tür dieses Levels zu kommen« - wie bitte? Als mildernden Umstand muß man hervorheben, daß der Anleitungsautor einen Schicksalsschlag verdauen mußte. Cool World ist nämlich eine furchtbar aufwendige, aber auch furchtbar gefloppte Mischung aus Zeichentrick- und Realfilm; quasi eine Art »Roger Rabbit« für Arme.

Zurück zum Wirrwarr-Spielgeschehen, das sich beim Ausprobieren auf überschaubare Dimensionen reduziert: Sie laufen über Straßen, schießen die herumhüpfenden Doodles ab und sammeln Münzen auf. Hinter Türen lauern Sub-Levels, die wiederum in mehrere Etappen unterteilt sind, in die man durch das Betreten von braunen Wirbelwinden gelangt. Ein Blick auf die Karte zeigt den Weg zur nachsten offenen Tür. Hier angekommen, schießt man schnell noch ein paar Comicgegner ab, um den Bakschisch für den Eintritt entrichten zu können. (h1)



COOL WORLD

PC/XT D FGA AdLib ■ Tastatur

Spiele-Typ

Hersteller

Ca -Prois

Anleitung

Spieltext

Redienuna

Anspruch

Grafik

Sound

Kopierschutz

286er н VGA

Actionspie

OM 100.-

O eutsch; mangelhaft

Für Fortgeschrittene

Englisch; wenig

Ausreichend

Belriedigend

Belriedigend

Ocean

■ 386er Super VGA Soundblaster ■ Roland Joystick

> RAM-Minimum: 640 KByte Festplottenplotz: ca. 2,0 MByte

Besonderheiten: Der Spiele-Flup zum Film-Flup wie possend.

Wir empfehlen: 386er (min, 16 MHz) mit 640 KByte RAM. Joystick und VGA.



etroit in naher Zukunft. Verbrechen gibt es nur noch

Roboter und Terraristen sind willkommene Ziele: Geiseln sallte man hingegen verschonen

Halb Mensch, holb Maschine, ober voll engagiert im Mieterschutzbund: Robocop hilft den Armen der Stadt. deren Wohnungen obaerissen werden sollen.

wenige, denn Robocop räumt unter den Gangstern gnadenlos auf. Der Super-Polizist, halb Mensch und halb Maschine, ist eigent-DROCOP

lich drauf programmiert, dem Gesetz und den Befehlen seiner Schöpfer zu gehorchen. Doch als wehrlose Famili-

en aus ihren Wohnungen vor die Tür gesetzt werden, bricht seine menschliche Seite durch, Robocop schlägt sich auf die

BORIS SCHNEIDER Die Programmierer van Ro-

»Epic« bewiesen, daß sie von schneller 3D-Grafik eine Menge verstehen - von Spieldesign aber herzlich wenig. Robocop 3 ist eine Sammlung langweiliger Actionszenen mit spielerischen Mängeln ohne Ende. Ein rater Faden ist kaum zu erkennen, außerdem lassen die Pragrammierer den Spieler (wie schon bei Epic) über das Ziel im unklaren, so daß man erstmal rausknobeln muß, was beispielsweise bei der Verfalgungsjagd zu tun ist (nicht den Wagen verfolgen, sandern zu einem bestimmten Ort auf der Landkarte fahren). Die Gegner verhalten sich dabei nicht, wie man es erwartet: Autes fahren beispielsweise keine Kurven, sondern drehen sich quasi auf der Stelle um 90 Grad; das eigene Aute muß hingegen richtig gelenkt werden. Hat man im Action-Modus alle fünf Szenen an- oder durchgespielt (sie sind alle sehr einfach und teilweise im ersten Versuch zu schaffen). ist die Motiviation, alles nochmal im Movie-Modus zu erleben, gleich Null.

bocop 3 hatten schon mit

Zu guter Letzt jogt in der deutschsprachigen Fassung eine Schlampigkeit die ande e: Umlaute fehlen, Sätze hören mittendrin auf ader haben keinen Anfang und so mancher Text ist nur Sekundenbruchteile auf dem Bildschirm zu sehen und somit kaum lesbar. Auf solche Ȇbersetzungen« können wir wirklich verzichten.

Seite der Rebellen, die gegen die allmächtige Firma OCP kämpfen; denn OCP läßt ganze Stadtteile einfach von paramilitärischen Truppen räumen, um dort die Luxus-Wohngegend Delta City zu errichten.

»Robocop 3 « kann auf zwei verschiedene Weisen gespielt werden: In einem Action-Modus lassen sich fünf Action-Szenen direkt anwählen. Im Movie-Modus gibt es zwar nahezu die selben Actionszenen, allerdings sind sie durch eine Rahmenhandlung verknüpft und müssen deswegen in fester Abfolge durchgespielt werden. Neben einer Auto-Verfolgungsjagd gibt es mehrere Szenen in denen Robocop durch Gänge läuft und auf Verbrecher und Terroristen schießen muß; trifft er auf Zivilisten, gibt es Energieabzug. Außerdem darf sich Robocop noch einen Raketenrucksack umschnallen und fliegend gegen Panzer und Hubschrauber kämpfen. Zuletzt wartet noch ein Duell mit einem japanischen Robocop-Samurai-Nachbau. Die einzelnen Spielsequenzen sind durch

filmähnliche Grafiken und Nachrichten aus einem Fernsehstudio verbunden. Alle Teile werden in 3D-Vektor-Grafik dargestellt, die schon auf 80286-Computern beachtliche Geschwindigkeit erreicht, aber dafür nicht sonderlich komplex ist, Robocop 3 soll übrigens im Laufe des Jahres auch als Film in die Kinos kommen: hier hat es ein Softwarehaus einmal Mal geschafft, mit dem Spiel früher fertig zu sein, als das Filmteam mit der Vorlage.





ROBOCOP 3

G EGA Adlib ■ Tastatur ■ 286er VGA Soundblaster ■ Maus

386er Super VGA Roland Joystick

Splele-Typ Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz Anleituna

Grafih

Sound

Ocean OM 100 --Eträgliche Handbuchabfrage Deutsch: befriedigend Spieltext Deutsch; mangelhaft Ausreichend

Actionspiel

Bedienung Für Einsteiger und Fnrtgeschrittene Anspruch **Gefriedigend** Befriedigend

RAM-Minimum: 640 K9yte Festplattenplatz: ca. 5.5 MBvte

Besanderheiten: Jede Action-Segnenz ist direkt anwählbar

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByle RAM, Jaystick and VGA

THECHOLXYE

Was uns die Terminatar-Kinofilme verschwiegen, bringt dieses Spiel auf den Bildschirm: den Krieg der Menschen gegen die Camputer.

Ilmfreunde kennen den

aus der Zukunft, der in unse-

rem Zeitalter die Mutter des

Rebellenchefs John Connor

umbringen soll. Connor lei-

tet nämlich den Widerstand

der Menschen gegen den

Supercomputer Skynet, der

die organischen Lebensfor-

Während die beiden King-

filme über die durch die Zeit

zurückgereisten Terminato-

ren informieren, zeigt uns

dieses Spiel, wie es im Los

Angeles des Jahres 2029

ausrotten will.

Terminator, den Roboter

Unter der menschlichen Hölle verbirgt sich ein metallener Terminatar

TERMINATOR 2029

BORIS SCHNEIDER



Nach den ersten kläglichen Versuchan kammt man recht schnell auf die Tricks van Terminator 2029: immer wieder aine ruhige Ecke suchen und zur Selbst-Reparatur schreiten. Wer sich Zeit läßt (außer in Missignen mit Zeitlimits) und äfter mal wegrennt, anstatt weiter zu ballern, dar sallte die Aufträge recht prablemlas schaffen.

Dia ungewähnliche Verquikkung van Rallen- und Actianspiel hat allerdings gewaltige Nachteile. Währand sich alle Gegnar prablemlas und »kurvig« an sie ranschleichen, dürfen Sie nur fünf Meter lange Schritte machen und 90-Grad-

während des Kriegs gegen Skynet aussieht, Sie schlüpfen in die Rolle eines Soldaten, der mit einem speziellen Kampfanzug ausgerüstet ist. Mit Computern, Kraftverstärkern und Panzerung bepackt kann man es mit jedem Terminator auf-

Die Chef-Technikerin entwickelt neue Waffen





Drehungen durchführen. Die Falge: Ständig gibt as tate Winkel, in die man nicht gucken und feuern kann. Stufenlase Steverung wie bei Ultima Underwarld ist für diese Art van Spiel eigentlich natwendig. Hinzu kammt, daß die Grafik auf Dauer eintönig ist und so viel Platz auf der Festplatte nicht

Einen gewissen Einstiegsspaß kann man Terminatar 2029 nicht absprechen, doch schnell wiederhalt sich das Geschehen und Langaweile macht sich breit.

Das tolle Thama und die auten Ansätze wurden leidergrößtenteils verschenkt,

sionen durchstehen, um der verzweifelten Menschheit wieder eine Zukunft zu sichern

Terminator 2029 ist eine Mischung aus Action- und Rollenspiel. Wie bei Rollenspielen bewegen Sie Ihre Spielfigur kästchenweise und mit 90-Grad-Drehungen über das Spielfeld. Ihre Waffen feuern Sie aber mit der Maus fein gesteuert und

nehmen. Derart hochgerüstet müssen Sie insgesamt 19 Mis-

in Echtzeit ab. Eine Karte der Umgebung sowie ein Radar-Bildschirm warnen Sie vor Gefahren. Nach erfolgreichen Missionen gibt es nicht nur Beförderungen; auch das Arsenal erweitert sich um den immer schwerer werdenden Missionen gerecht zu werden. Bis zu sechs verschiedene Systeme können an die Kampfrüstung gebaut werden: neben Lasern und Raketen stehen auch zusätzliche Computer, ein Wunderdoktor oder ein Schildgenerator zur Verfügung. (bs)



verdient.

TERMINATOR 2029

☐ PC/XT □ EGA Adlib Tastatur

2B6er VGA Soundblaster ■ Mous

386er Super VGA ■ Roland

Spiele-Typ Hersteller Ca. Preis Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Anspruch

Grafik

Sound

Action-Rullenspiel Bethesda Softworks DM 130.-Nervige Handbuchahfrane Englisch; viel Bedienung

Englisch; befriedigend Befriedigend Für Fartgeschrittene Belriedigend Belriedigend

→ Jaystick RAM-Minimum: 2 MByte

Festplattenplatz: ca. 12,1 MByte Besonderheiten: Die Festplatten-Installation dauert ein knoppes halbes Stündchen

Wir emplehlen; 386er (min, 25 MHz) mit 4 MBvte RAM. Maus and VGA.

54



Lotto-Manager Das Programm, das Ihrem Glück auf die Sprünge hilft auf die Sprünge hilft

Der Lotto-Manager gibt Ihnen die entscheidenden Hilfestellungen, damit auch Sie den langersehnten Volltreffer im Lotto landen können. Egal ob Sie regelmäßig und mit mehreren Reihen Lotto spielen, VEW-Systeme abgeben oder sich einer Tippgemeinschaft angeschlossen haben, der Lotto-Manager ermittelt Ihnen die Gewinne aus bis zu 500 Tippreihen pro aktueller Ziehung. Bequemer geht es nicht!

- statistische Auswertung aller Lottoziehungen seit 1955
- Berücksichtigung aller Ziehungsarten
- Superzahlstatistik
- grafische Darstellung der Statistiken
- Tippvorschläge nach statistischen Vorgaben
- Zufallszahlen
- Verwaltung von 500 Tippreihen pro Ziehung
- Gewinnermittlung f
 ür Systemspieler

Systemyoraussetzungen: Festplatte, VGA-Grafikkarte, IBM kompatibler PC/AT

Bestell-Nr.: 23010 (5 1/4") Bestell-Nr.: 23011 (3 1/2")

Lotto-Manager

Bundesliga Total + Sport-Tabellen-Manager DM 69.-*

Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte berechnen wir für das Inland DM 4,-bzw. für das Ausland DM 6,- Porto und Verpackung.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft. Händleranfragen erwünscht.

DMV-Verlag · Postfach 250 · W-3440 Eschwege Tel.: (05651) 809-0 · Fax: (05651) 809-430



Per Anhalter durch die Fraktale

Noch nie war ea so aufregend, fraktale Grafiken zu erzeugen. Noch nie war es so einfach, spannende Computer-Animationen zu produzieren Mit vollautomatischer Berechnung fliegen Sie durch phantastische dreidimensionale Landschaften. Stellen Sie mit dem integrierten Slideshow-Generator herrliche Bilder zu einer Non-Stop-Filmpräsentation eleganten aammen – der Publikumserfolg ist Ihnen sicher.

Fraktal-Animator 3D



- Rasend schnelle Bildberechnung
- Zwei Animationsverfahren
- 3D- und Kugelprojektion
- Bis zu 50 Bilder/Sekunde!
- 32-Bit- und Coprozessor-fähig
- Bildgröße bis 800 x 600 Punkte
- PCX-Bildexport
- Diashow- und Filmerstellung

Für PCa mit Festplatte und EGA/VGA-Karte

Der Lotse für den MS-Flugsimulator III und IV



Die unglaubliche Maschine macht aus physikalischen Prablemen ein amüsantes Denkspiel. Alles fängt noch harmlos an: Bälle fällen nach unten und in kleinen Käfigen drehen Mäuse ihre Runden in einem Laufrad. Mit Keilriemen können die

INCREDI MACHINE

den in einem Laufrad, Mit Keilriemen können die Laufräder Fließbänder steuern. Nach und nach

kommen aber immer verrücktere Elemente dazu. Zuerst sind es Luftballons, Bindfäden, Scheren und Boxhandschuhe. Spannend wird es dann mit Schaltern, Generatoren, Motoren, Solarzellen und Ventilatoren. Schließlich tauchen noch Mäuse. Katzen und Fische im Goldfischglas auf, sowie Dynamitstangen, Revolver und Affen auf einem Trimm-Dich-Rad. Jedes Spielelement wird in einem eigenen Level eingeführt.



Ein Schnelldurchlauf durchs Titelbild: Die Bawlingkugel (A) fällt auf die Wippe (B) und läst sa den Lichtschalter (C) aus. Die Lupe (D) bündelt das Licht der Lampe und zündet sa die Kanane (E). Die Kananenkugel trifft den Boxhandschuh (F), der den Tennisball (G) auf die Schere (H) boxt. Die Schere zerschneidet den Faden, warauf der Luftbollan (I) den Schalter (J) beim Hachschweben betätigt, Der Ventilator (K) läuft jetzt an und dreht die Windmühle (L). Über einen Keilriemen, zwei Zahnräder und noch einen Keilriemen (M) wird das Laufband angewarfen, auf dem das »The« steht (N). Dieses plumpst nun in die richtige Pasitian und zerbricht dabei das Galdfischglas (O). Die Katze (P) und die Maus (Q) tun nichts.

so daß Sie die Funktionen und Bedienung lernen können. Erst wenn alle Elemente einmal auf die direkte Art eingesetzt wurden, gehen die richtigen Puzzles los, Jetzt heißt es zweckentfremden und improvisieren.

toonisten des frühen 20. Jahrhunderts. Rube zeichnete nämlich die sogenannten Goldberg-Maschinen, welche die einfachsten Dinge auf möglichst komplizierte Weise erledigen. Um beispielsweise ein Fenster zu schließen, feuert man eine Kanone ab. Die Kanonenkugel fällt in einen Eimer, der über einen Flaschenzug einen Sandsack nach oben hebt, und so weiter. Einige weitere Umleitungen später ist das Fenster dann endlich zu. Sierra hat es nun gewagt, aus diesem Gag ein Denkspiel zu machen. Die Aufgabe: Jemand hat eine Goldberg-Maschine angefangen, aber mittendrin aufgehört. Sie haben das fast fertige Modell vor sich und müssen es mittels der letzten Einzelteile fertigstellen. 87 solcher

Apparate haben die Programmierer von Sierra in »The Incre-

dible Machine« (»Die unglaubliche Maschine«) gepackt.

ube Goldberg ist in den USA einer der bekanntesten Car-

Was von der Maschine schon gebaut wurde, wenn Sie den Level übernehmen, können Sie nicht mehr verändern. Am rechten Bildschirmrand sehen Sie nur die Teile, die noch übrig sind. Ist es anfangs das Problem, mit den wenigen Teilen auszukommen, locken die Programmierer Sie später auf falsche Fährten, indem mehr Teile als notwendig angeboten werden und Sie auswählen müssen, was Sie wirklich brauchen. In manchen Levels ändern sich Gravitation und Luftdruck. Dinge fallen dann schneller oder langsamer; Ventilatoren haben mehr oder weniger Kraft. Am meisten aber setzt niedriger Luftdruck den Luftballons zu: Die fallen dann auf einmal nach unten, statt nach oben zu steigen.

Für jeden der 87 vorgegebenen Level gibt es ein Paßwort, damit Sie fertiggestellte Maschinen nicht nochmal angehen









Hier eine Kettenreaktian zum Mitverfolgen: Die schwarze Kugel läst über den Mäusekäfig das Laufband (A) aus. Der Tennisball wird nach links beschleunigt. Dart trifft er erst auf einen weiteren Mäusemator und die Wippe (B). Der Basketball van (B) fliegt nach aben auf das Laufband, wird nach rechts auf Wippe (C) transportiert. Der Ball van Wippe (C) startet wiederum ein

Laufband (D) und katapultiert sich sa selbst auf Wippe (E). Dieser Ball fällt dann auf Wippe (F).

Der weiße Ball stößt nun den grünen Ball an und fällt var den Baxhandschuh (G). Der Grüne läst den Handschuh aus, der Weiße landet auf der Taschenlampe (H), die über die Lupe die Rakete zündet. Geschafft!

Auf dem Menübildschirm wählen Sie die Puzzles aus und bekammen die Aufgabe (hier: »Fange Mart, die Maus«) mitgeteilt



Mit Maus ader Tastatur setzen Sie Finzelteile auf der Maschine ab, verbinden diese mit Riemen ader Fäden und setzen Sie durch Druck auf die Start-Taste aben rechts in Verbindung



ERSTE SCHRITTE

Sie kammen einfach nicht über einen Level hinweg? Sie mächten gerne den nächsten anspielen, wissen aber das Paßwart nicht? Tippen Sie im Paßwart-Kästchen einfach »GULF«, den Schlüssel für Puzzle Nummer 87 ein. Nun kännen Sie jeden der Levels anwählen, storten aber mit 0 Punkten.

müssen. Außerdem merkt sich das Programm auf der Festplatte, bis wohin Sie schon gespielt haben, was die Paßwörter fast überflüssig macht. In einem »Freeform«-Modus sind Sie nicht an Puzzles gebunden, sondern können Maschinen ganz nach Ihrer Phantasie zusammenstellen und auch auf Dis-

kette speichern. Gleichzeitig ist »The Incredible Machine« also ein faszinierendes Lehrstück für die Physik des Alltags. Wenn Ihre Kinder mit Freude irgendwelche Dinge im Haushalt zerdeppern, kann dieses Programm sie zumindest für ein paar Stunden aufhalten und dabei spielerisch die Grundlagen vom Energieerhaltungssatz und anderen grundlegenden physikalischen Gegebenheiten vermitteln.



IM WETTBEWERB

Van der Thematik gesehen steht Lemminas die Incredible Machine zur Zeit Shanahai 18 nach kankurrenzlas da; Psyg-THE INCREDIBLE nasis hat zwei ähnliche Spiele in MACHINE Arbeit, die aber nach nicht fer-The Humans tig sind: »Tamato Game« und Push-Over »Creepers«. Die teilweise recht lieblas zusammengestellten Levels kasten Incredible Machine

gegenüber anderen Denkspiel-Klassikern aber einige Punkte. Vergleichbar ist es am ehesten mit Push-Over van Ocean, welches zwar mehr Puzzles bietet, aber nicht den witzig-wissenschaftlichen Charme van Sierras Neuerscheinung besitzt.





lm »Free Farm Made« dürfen Sie eigene Maschinen bauen. ausprabieren laden und speichern



BORIS SCHNEIDER

Hut ab var dieser neuen Denkspielidee, die sauber umgesetzt wurde. Luftballans, zerschnittene Bindfäden und andere schwer zu pragram-mierende Objekte bewegen sich auf dem Bildschirm sa physikalisch karrekt wie in Wirklichkeit. Das Leveldesign hat hingegen ein paar Schwächen. Die nur 87 Puzzles (100 hätten es schan sein dürfen) lassen sich in ein paar Sitzungen durchspielen, wenn man sich in das Programm reinkniet. Und einige der Levels sargen nur für berechtigten Frust. Da darf man dann Bälle und Kananen millimetergenau plazieren, weil das Timing auf Sekundenbruchteile stimmen muß. Ein salcher Level hat mich mal eine dreiviertel Stunde Hin- und Hergeschiebe gekastet, während die anderen davar und

danach wesentlich schneller und mit Logik zu läsen waren. Außerdem liefert die karge Grafik tratz haher Aufläsung (640 x 480 Bildpunkte bei 16 Farben) keinen Grund zum Enthusiasmus. Die Animatianen beschränken sich auf das natwendigste, die Laufrichtung van Bändern und Rädern ist kaum zu erkennen. Immerhin paßt das Spiel in knapp 1 MByte Festplattenplatz; das ist für heutige Verhältnisse gerodezu sensatianell genüg-

Die Incredible Machine ist sicher ein gutes Denkspiel mit einigen tollen Ansätzen, Aber den patentiellen Klassiker-Status hat Sierra verfehlt: mit mehr und dazu ausgewageneren Levels sawie schänerer Grafik wäre eine hähere Gosamtwertung drin gewe-



THE INCREDIBLE MACHINE

□ EGA AdLib ■ Tastatur

Sound

286er VGA Soundblaster ■ 386er ■ Super VGA ■ Roland ☐ Joystick

■ Maus Spiele-Typ Denhspiel Hersteller Sierra

Ca.-Preis DM 130.-Kopierschutz Ertrögliche Hundbuch-Ablroge Anleitung Englisch; gut

Spieltext Englisch; wenig Redlenung Gut Anspruch Grafik

Für Einsteiger und Fortgeschriftene Befriedlaend Ausrelchend

RAM-Minimum: 640 KByte Festplattenplatz: ca. 0,9 MByte

Resonderheiten: Free-Farm-Madus zum Zusammenbauen beliebiger Maschinan

Wir emplehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und Maus.



89 PC PLAYER 2/93

92

81

74

74

73



Varsicht, die Menschen kommen! Im Windschatten der »Lemmings« tippeln experimentierfreudige Steinzeitmenschen durch 80 Levels. Die Tücken des prähistorischen Alltaas kännen Sie nur mit Teamwark und dem Einsatz van Erfindungen meistern.

letztjährige

Sommerloch

warfen:

Мап

UMANS

enn eine erst vor kurzem gegründete Softwarefirma mit dem Tamtam um ein neues Denkspiel schon Monate vor Erscheinen für Furore sorgt, darf man einiges erwarten. Der englische Hersteller Mirage kündigte seine Evolutions-Knobelei »The Humans« so vollmundig an, daß etablierte Mitbewerber wie Psygnosis nervöse Statements ins

ALS NAECHSTES. LEVEL 70 DEIN STAPPH HAT 12 MITGLIEDER

Mit einer soliden Spielfiguren-Reserve geht es in die 70. Runde

habe einen grimmigen Anwalt bei der Hand, der frappierende Ähnlichkeiten der Humans zu den allseits beliebten »Lemmings« gnadenlos verfolgen werde. Nachdem Psygnosis in einen Zustand nervöser Verschwitztheit und die Softwarekäufer in fiebrige Erwartungshaltung versetzt wurden, sind die Humans jetzt endlich auf den PC-Festplatten angekommen. Die Grundidee zu dieser Steinzeit-Tüftelei ist eine Comic-Version der menschlichen Evolution: Durch das Aufsammeln und Einsetzen von Gegenständen wie Speer, Fackel oder Rad überwinden Ihre Bildschirm-Neandertaler Hindernisse, fliehen vor hungrigen Dinosauriern und befreien Stammesgenossen. In allen 80 Levels müssen Sie eine bestimmte Aufgabe innerhalb des Zeitlimits erfüllen.

> um das Paßwort für die nächste Runde zu erfahren. In jeder Stufe kontrollieren Sie jeweils einen von bis zu sechs Steinzeitmenschen, zwischen denen man über die Funktionstasten flott wechselt. Die Burschen können nach links

> > und rechts laufen. Leitern erklimmen und sich übereinander stellen, um so eine Art menschlichen Turm zu bilden, der von einem anderen Kollegen als



In diesem Level wird das Weiterreichen intensiv trainiert, Mit dem Speer kann ein Männchen über den Abgrund hünfen - aber wie sollen die Kumpels nochkommen?



Mit viel Gefühl wirft man den Speer zu den Stammeskallegen, die etwas Sicherheitsabstand halten sallten, um nicht getraffen zu werden



Alle Humans der Reihe nach den Abgrund üherwunden und können nun eine menschliche Mauer bilden. um die nächste Plattform zu erreichen

Plattform genutzt wird. Zu mehr sind Ihre Humans in der Grundausstattung nicht zu gebrauchen - höchste Zeit also. eine Erfindung zu erbeuten. In der ersten Runde lockt ein Speer, der sich auf drei verschiedene Arten einsetzen läßt. le nach gewähltem Icon kann man mit ihm Abgründe überwinden, ihn werfen oder schwingen, um knurrige Dinos zu verscheuchen. Beim Springen und Werfen dosieren Sie die



BORIS SCHNEIDER

Klar, jedes Spiel, bei dem Sie mehreren witzig animierten Männchen Befehle geben, wird in den nächsten 20 Jahren mit Lemmings verglichen werden. Den Entwicklern van Humans darf man aber hoch anrechnen, daß sie ein ziemlich eigenständiges Programm geschaffen haben, das mit dem Psygnosis-Klossiker nur wenig zu tun hat. Die bestechende Klarheit van Lemmings ist hier allerdings nicht zu finden. Die etwos verzwickteren Puzzles mit viel Hin- und Hergelaufe kannten meiner Kehle keine enthusiastischen »Geniall«-Rufe entlocken. Wenn ich erst mal

weiß, wie ein Level im Prinzip zu läsen ist, habe ich kaum Lust, die Spielfiguren auch noch Mann für Mann ins Ziel zu bringen. Humans hat deswegen einen unübersehbaren Hang zum Geschicklichkeits-

Die Präsentation mit den vielen neckischen Animatianen ist ein Pluspunkt, der allerdings auch Festplattenplatz kastet. The Humans ist mit einer ganz hübschen Spielidee gesegnet, die technisch ardentlich auf PCs umgesetzt wurde. Wer Denken und Jaystickkunst verbinden will, wird mit diesem Titel gut bedient.



Notürliche Auslese: Der Dinosaurier war schneller

Weite durch gut abgestimmtes Drücken des Feuerknopfs: Je länger man den gelben Kraftbalken anwachsen läßt, desto kraftvoller wird die Aktion ausgeführt. Im Spielverlauf kommen weitere Gegenstände dazu, mit denen Sie jeweils ein paar neue Aktionen ausüben: Fackel (schwingen, Dinge anzünden, werfen), Seil (klettern, werfen) sowie das Rad (rollen und über Abgründe springen). Außerdem gibt's einen Medizinmann, der einen dieser vier Gegenstände herbeizaubern kann. Auf diesen Service sollten Sie aber nur In höchster Not zurückgreifen, da pro Zauberei ein Menschenopfer fällig ist; haben Sie Ihre Sippe bis zum letzten Mann verbraten, ist das Spiel natürlich zu Ende.

Beim Leveldesign nutzen die Programmierer dieses Spielgerüst geschickt aus. Mit dem Benutzen von Gegenständen an der richtigen Stelle ist es nicht getan; oft müssen Sie Speere und Fackeln durch einen gut gezielten Wurf an Kollegen weiterleiten, ohne deren Nachrücken man z.B. keinen menschlichen Turm bilden kann. Kleine Überraschungen lockern immer wieder das Geschehen auf: Stellt sich ein Human auf eine Bodenplatte, verschwindet für kurze Zeit ein Hindernis - also schnell zu einer anderen Spielfigur weitergeschaltet, die diesen Augenblick nutzt, um das Hindernis zu überwinden. Herumflatternde Vögel können als Transportmittel genutzt werden und »Einwegbrücken« brechen klappernd zusammen, nachdem man sie einmal beschritten hat. In der Regel ist ein Level geschafft, wenn Sie mit einem



IM WETTBEWERB

Im Schatten der daminierenden Lemmings hat sich The Humans eine respektable Pasition erkämpft. Das in Kürze erscheinende Lemmings 2 wird in diesem Genre sicher für zusätzlichen frischen Wind sargen. Zwei weitere aktuelle Denkspiele lan-

THE HUMANS 74 73 Push-Over 71 Locomotion 58 Rompart

den im gesitteten 70er-Bereich: Oceans Daminastein-Anschubsargie Push-Over und das Eisenbohn-Drama Locamatian van Kingsaft, Electranic Arts versuchte bei Rampart, Tüftelei und Geschicklichkeit roffiniert zu kombinieren, dach var allem im Ein-Spieler-Modus wird dieser Titel relativ schnell langweilig.





Spiele-Tests

Das Rad: Mit einem Satz hüpft man über Abgründe hinweg



Der Speer: ideal fürs Stabhochspringen und Weiterwerfen



Das Feuer: brennt sa manches Hindernis nieder



Das Seil: überwindet die übelsten Hähenunterschiede

packungsorgie.

Human das rote Zielfeld erreichen. Ab und zu warten auch Sondermissionen auf Sie, bei denen Stammeskollegen befreit oder putzige Haustiersaurier gerettet werden. Es gibt eine Handvoll verschiedener Hintergrundgrafiken wie Höhlen, Wüsten oder Sümpfe, die von Level zu Level gemischt werden. Gelegentlich bekommen Sie nach einer absolvierten Runde auch eine kleine Zwischenanimation zu sehen. bei der ein Human in Großaufnahme über den Bildschirm trabt. Die wenigen Bildschirmtexte wurden halbherzig ins Deutsche übertragen; die einzelnen Optionen des Hauptmenüs blieben in Englisch, Außerdem liefert The Humans einen fragwürdigen Rekordversuch zum Thema Umverpackungen ab: Nach Öffnen der Klappbox entnimmt man ihr zwei weitere Pappschachteln mit den Disketten und der Dokumentation eine ebenso ungewöhnliche wie umständliche fund umweltfeindliche) Ver-



HEINRICH

Nach den Lemmingen bevälkern nun alsa die Menschen als niedliche Rudelsprites den Bildschirm, dach trotz gewisser Ähnlichkeiten kann Psygnasis seine juristische Abteilung wieder zurückpfeifen. Bei The Humans verteilt man

Bei The Humans verteilt man nicht bestimmte Fähigkeiten auf einzelne Spielfiguren wie bei Lemmings; die Philasphie von Mirages respektablem Gehimzellen-Mahrätierer besiert viellmehr auf Gegenständen, die eingesammelt, benutzt und -gute Ideel -weitergereicht werden. Außerdem irren die Humans nicht selbständig umher, wenn man

sich nicht um sie kümmert; solange Sie eine Spielfigur unter Kantrolle haben, bleiben die anderen Steinzeitmenschen brav stehen. Als neues Element ist sogar eine Wenig Geschicklichkeit gefragt; viele Sprünge mit präzisem Timing absalviert werden, um dabsalviert werden, um dabsalviert werden, um demen.

Das Grundprinzip des Sammeln-Benutzen-Weitergebens lernt man in den ersten, betant einfachen Stufen schneil. Etwas mehr Kapfzerbrechen bereitet da schan die Tastantsteuerung. Var allem um flatt zwischen den einzelnen Humans zu wechseln, kammt man kaum am Griff zum Keybaard varbei) eine Mausun-restützung haben uns die Programmierer gänzlich unterschlägen.

verschingen: Des Wechseln zwischen den kom-Gruppen bereitet in den kom-Gruppen bereitet in den Probber als die eine Hilbert Probber als die Hilbert Probber als die Hilbert Probber als die Hilbert Probber als die Hilbert Hi

Wenn ich die Wahl zwischen Lemmings und The Humans hötte, würde ich jederzeit den Klassiker van Psygnasis varziehen. Die Humans sind nicht ganz sa niedlich, die Puzzie weniger ariginell und die Mativatian erreicht allenfalls milde Suchtausmaße.



THE HUMANS

PC/XT
EGA
AdLib
Tastatur

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

(hl)

Ausreichend

Befriedigend

Für Einsteiger, Fort-

geschrittene u. Profis

- 286er ■ VGA
- VGA ■ Soundblaster □ Maus
- 386er
 □ Super VGA
 Raland
 Jaystick

Spiele-Typ Denkspiel RAM-Millamum: 64D KByte
Hersteller Miroge Festplattenplatz; ca. 2,7 MByte
Co.-Preis M 120,Kapierschutz
Nervige Besonderheiten: Romanisch-Abfrage Eine Detendiskette mit 8D neuer

Nervige
Handbuch-Abfrage
Doutsch; befriedigend
Deutsch; ausreichend
Wir ompfehlen: 286er

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Jaystick und VGA.

74



AntiVir IV macht Virus-Mutationen reif für die Couch.

Unglaublich, aber wahr: Computerviren spielen manchmal verrückt und bilden Mutationen. Da fischen herkömmliche Antivirusprogramme oft ganz schön im Trüben. Doch viel



Freud', viel Ehr' gebührt auch hier wieder den tapferen Virusjägern aus dem schwäbischen Tettnang. Denn die lagen keineswegs auf der faulen Haut und haben *AntiVir IV*

kreiert. Dieses Antivirusprogramm schützt nicht nur vor bekannten Viren, sondern spürt auch scharenweise unbekannte Viren und Viren-Mutationen auf. Da gibt's ganz schnell was auf die Flossen. Und



dreisten Mutanten hat das letzte Stündlein geschlagen. Ziehen Sie sich also am besten gleich *AntiVir IV* an Land. Mit *DM 395,00* (zwzüglich Versandkosten) sind Sie dabei.





FA SHARECAYE RICHT & HARTNER INLENDTISTE 25 4300 PSSEN) TE 0201/7060M FAX 0201/701524 BIX "SHARECI

Vergleichstest: Bildschirm schaner für Windaws

Mr. Spock beomt sich in die Pragrommgruppe, der Desktap verwondelt sich zum Aquarium und geflügelte Tooster flattern über dos Disploy: Bildschirmschoner-Progromme schützen nicht nur Ihren Monitor vorm Einbrennen, sondern bieten viele optische Gogs. Unser Vergleich der populärsten Vergleich der populärsten Vertreter dieser Gottung beontwortet die existentielle Frage »Werschont om schönsten?«.

Sim Filofax #14 Smd Ste es auch leid, immer Termine zu vergessen, nach Adressen zu suchen und sich Telefonnummern mit Eselsbrücken zu merken? Der Lotus Organizer hat die Lösung für solche Probleme -- und sieht noch dazu cool aus. Das Telefon klingelt, die Zahnarzthelferin ist sauer "Herr Schneider, sie hätten doch vor einer Stunde schon hier sein sollen* Und das heute, wo ich mich doch mit dem großen Zettel an der Tur noch daran ernnert habe, daß Großmama Geburtstag hat Wenigstens schnell noch emen Blumenstrauß schicken. Aber wo steckt schon wieder die Nummer vom Blumendienst? Da fallt mir ein, ich muß ja noch das Testmuster von "Scharfi strikes back" zurückschick wen? Und wohin? Und hatte ich jetzt einen Messet fishr der Zug? Oh Gott muß noch pack rt lebt, leb lektik Von platzen.

satz Seite Rahmen Extras Fenster ?

Datei Bearbeiter

Raumschiff Enterprise als Screen-Saver; Tribbles in der Textverarbeitung, das darf nicht sein. Ob der freundliche Klingane beim Aufröumen hilft?

SCHONZEIT

er durch die Flughäfen und Bahnhöße unseres Landes streift und dabei einen Blick auf die zahlreichen, grün schimmernden Monitore mit Flug- und Fahrplänen wirft, kennt dieses Phänomen: Ein Bild kann sich in die Phosphor-Schicht auf der Bildröhre einbrennen. Auch bei ausgeschaltetem Monitor ist es dann noch schemenhaft zu erkennen, was sich auf die Bildqualität sehr negativ auswirkt. Rein theoretisch kann so etwas auch Ihrem Heim-PC passieren: Lassen Sie ein und dasselbe Bild ein paar Wochen auf dem Monitor bewegungslos stehen, ist die Bildröhre reif für den Müll. Wenn Sie dauernd mit dem selben Programm arbeiten, könnte sich auch die Menüleiste, die aufdem Bildschirm unbeweglich bleibt, einbrennen.

Um nun statische Bilder, die sich einbrennen, zu vermei-

den, haben findige Programmlerer den »Bildschirmschoner« erfunden; ein Programm, daß den Bildschirminhalt nach ein paar Minuten ausblendet und den Monitor dunkel läßt. Der Haken: Ihr Kollege denkt womöglich, der PC sei aus, spielt am Netzschalter und löscht so aus Versehen den komplett geschriebenen, aber noch nicht gespeicherten Jahresbericht. Deswegen zeigten schon die ersten Bildschirmschoner eine Art von Animation, beispielsweiset anzende Linien, um zu zeigen: dieser Computer arbeitet noch.

Anfang 1989 entwickelten die Macintosh-Programmierer bei der amerikanischen Firma Berkeley Systems einen völlig neuen Bildschirmschoner. Mittels Modulen konnte man ihn um weitere Animationen ergänzen. Das Produkt bekam den Namen »After Dark« und entwickelte sich innerhalb von

zwei Jahren zu einem der meistverkauften Mac-Programme überhaupt – der Bildschirmschoner, wie wir ihn heute kennen, war geboren. Über den Sinn von Bildschirmschoner kann man lange diskutieren; Monitor-Hersteller werden Ihnen erzählen, daß man sie eigentlich gar nicht braucht. Wir sehen die Programme dagegen nicht nur als Bildschirm, sondern auch als Seelenschoner. Wenn uns die Arbeitslast erdrückt und wir einfach mal eine ruhige Minute brauchen, lassen wir uns von einer Animation ablenken und unterhalten. Der Unterhaltungswert eines Schoners ist für uns deswegen besonders entscheidend; langweilige Programme schonen zwar den Schirm, aber nicht den Benutzer.





Einer der wenigen originellen Effekte in Dork Foder: die Blende



Intermission mochts möglich: ein Bildschirmschoner zum Mitspielen



Tonzende Schweine (leider nur im Disco-Stil) gehören zum Intermission-Repertoire

Screen-Schoner für Windows

Während es auf dem Macintosh aufgrund seines Betriebssystems sehr einfach war. Bildschirmschoner zu programmieren, kam das Prinzip auf dem PC nicht so recht in die Gänge. Unter DOS ist ein Schoner, der immer funktioniert und beispielsweise bei Spielen nicht abstürzt, fast unmöglich zu programmieren. Aber als sich Windows 3.0 durchsetzte, das für Programmierer ähnlich komfortabel wie das Mac-Betriebssystem ist, kam der Markt schnell in Schwung. Schließlich sah sich sogar Microsoft genötigt, erst für die Entertainment Packs, dann für Windows 3.1 selbst, Bildschirmschoner zu entwickeln. Wir testen auf den folgenden Seiten die wichtigsten Bildschirmschoner für Windows 3.1: eine Vergleichstabelle am Schluß erleichtert Ihnen die Entscheidung, Auf »Beipack-Schoner«, die in Programmpaketen als Bonus vorhanden sind, gehen wir nur am Rande ein.



Bei Motinee fliegen keine Tooster, sondern Toostbrot-Scheiben

Windows 3.1

In Windows 3.1 werden automatisch fünf Bildschirmschoner mitgeliefert. Der erste mit dem klangvollen Namen

Fazit: Wenn nichts anderes im Haus ist, tun sie's zur Not. Als Plattform für Shareware-Schoner gut geeignet. »Black« Schaltet den Bildschirm einfach nur schwarz. Die vier anderen sind simple Animationen von minderwertiger Qualität, die mit den professionellen Schonern anderer Anbieter nur wenig zu tun haben.

After Dark 2.0

Der Vater der modularen Bildschirmschoner. In der Fassung 2.0 bietet After Dark sage und schreibe 40 verschiedene Module an. Am bekanntesten sind wohl die »Flying Toasters«, die fliegenden Toaster, die zum Markenzeichen des Herstellers Berkeley Systems geworden sind. Was After Dark besonders aus der Masse der Schonprogramme heraushebt, ist die grafische Qualität. Die meisten Module haben einen hohen Schonwert, das heißt, sie lassen viel Schwarz auf dem Bildschirm. Abstraktes und Verspieltes halten sich in etwa die Waage, jeder findet hier schnell seinen Lieblingsscho-

ner. Auf Wunsch geben die meisten Module auch Geräusche von sich; scheppernd über den PC-Pieper oder über eine Soundkarte. Wer experimentieren will, kann mit »Multimodule« verschiedene After Dark-Module verbinden, also beispielsweise die Toaster über einen Fischteich fliegen lassen, während im Hintergrund ein Gewitter tobt. Die Multi-Module kosten aber viel Rechnerzeit und können Ihren Win-

dows-PC während der Schonung lahmlegen. Da zur Zeit ein Programmierwettbewerb in den USA läuft, ist in Bälde mit Zusatz-Modulen zu rechnen. Ein ähnlicher Wettbewerb für die Macintosh-Version hat einige der witzigsten Schoner hervorgebracht, aber zur Zeit eben leider nur für den

Fazit: 100 Mark, die sich wirklich lohnen. Die Qualität der einzelnen Module sucht ihresgleichen.

Mac. Berkeley arbeitet angeblich aber schon an MS-DOS-Umsetzungen und hat als jüngsten Streich das Raumschiff Enterprise in After Dark gequetscht (siehe unter »Star Trek«).

Dark Fader

Ein Screen-Saver von deutschen Programmierern, der zum günstigen Preis aber nur abstrakte Muster liefert; zwar ganz sauber programmiert, aber ohne den rechten Schwung.

Fazit: Mit 50 Mark recht preiswert, doch insgesamt etwas einfallslos. Tut seinen Job, auf Dauer aber langweilig. Außerdem kommen uns einige der einfallsreicheren Schoner recht bekannt vor: Die Bakterien und die fliegenden Augen kennen wir aus Shareware-Schonern und Intermission.

Intermission 3.0

Die Programmierer von Intermission sind wahre Teufelskerle, die alle Tricks kennen. Intermission ist der Schoner mit den meisten Optionen, den meisten Modulen und den meisten Import-Möglichkeiten. 54 einzelne Module werden mitgeliefert, die vom abstrakten Linienziehen über Fraktale bis hin zu tanzenden Schweinen ziemlich alles abdecken, was schontechnisch machbar ist. Zusätzlich können Module beliebig kombiniert werden, um ein wahres Chaos auf dem Bildschirm anzurichten. Bei der Qualität der einzelnen Module hat Intermission aber nicht so viel zu bieten wie After Dark. So gibt es beispielsweise bei Intermission gleich zwei Aquarien, aber keines kann es mit dem After Dark-Fischteich aufnehmen. Manchmal scheinen die Programmierer arg auf das Konkurrenzprodukt geschielt zu haben: Statt fliegender Toaster gibt es fliegende Küchenmixer (die sich auch noch bekämpfen); die zeichnerische Qualität kommt jedoch nicht an das Vorbild heran. Dafür haben die

Kammunikatiansknaten: Johnny Castaway verpaßt mal wieder die Rettung van seiner Insel

Im Star-Trek-Modul »The Missian« trifft Kirk auf viele Gegner ous der Fernsehserie



Programmierer einen anderen Trumpf in der Tasche: Drei der Module sind kleine Spiele, die der Computer im Schongang alleine spielt, bei denen Sie aber auch die Kontrolle übernehmen können. So wandern Sie durch Labyrinthe, spielen Pong oder versuchen sich

Was Intermission einmalig macht.

Fazit: Für Sammler unerläßlich, da es Schoner fast aller Hersteller kombiniert. Solo nicht ganz so gut wie After Dark, weil die Module nicht dessen Qualität erreichen.

sind seine Import-Module. Intermission übernimmt damit quasi die Kontrolle über Module aus Windows 3.1, Idlewild, Norton Sleeper, After Dark sowie diversen Shareware-Schonern. Da die anderen Hersteller das nicht mögen und Sperren in ihre Module einbauen (insbesondere bei After Dark), gibt es in den USA regelmäßig Updates, die diese Sperren überlisten. In Deutschland ist an diese Intermission-Updates schwer ranzukommen; als Quellen empfehlen sich gutsortierte Mailboxen oder Compuserve (im WINAPA-Forum).

Matinee

an Breakout.

Kennen Sie MPEG? Diese Abkürzung steht für ein Pack-Verfahren, mit dem in Zukunft ganze Kinofilme auf kleine CDs gepreßt werden sollen. Auf dem Computer las-

Fazit: Tolle Technik, aber geringer Unterhaltungs- und Schonwert. Nicht besonders empfehlenswert.

sen sich kurze Videoclips in ein Megabyte quetschen, wie Matinee von Access Softek eindrucksvoll demonstriert. Matinee wird als Modul in das Schon-Programm von Windows 3.1 eingeklinkt. Während des Schonens spielt es per Zufall kleine 3-Sekunden-Filmchen aus seiner mitgelieferten Datenbank ab. Einen flotten 486er sollte man aber haben, sonst ruckeln die Filme gewaltig. Als Bildschirmschoner kann uns das Ganze aber nicht überzeugen. Man hat sich schnell an den Clips sattgesehen und möchte dann nicht mehr derart viel Plattenplatz verschwenden. Als Public-Domain-Demo wäre das Ganze stark; für 100 Mark erwarten wir uns etwas mehr.

Screen Antics: Johnny Castaway

Mit Screen Antics geht Sierra einen völlig neuen Weg: Ein Bildschirmschoner, bei dem jeden Tag etwas Neues passiert. Johny Castaway ist ein Schiffbrüchiger auf einer tropischen

Mini-Insel; genauso, wie man es aus Cartoons und Zeichentrickfilmen kennt. Wir können am Bildschirm verfolgen, wie Johnny so seinen Tag verbringt: wie er sich was zu essen fängt, nach Schiffen Ausschau hält und sich die Zeit vertreibt. Klingt langweiligt Die Programmierer von Sierra haben aber alles nur erdenkliche aus dem Thema herausgeholt

Schaner Hersteller Preis	Windaws 3.1 Micrasoft Beigabe	After Dark 2.0 Berkeley Systems ca. 100 Mark	Dark Fader DMV ca. 50 Mark	Intermissian 3.0 ICOM Simulatians ca. 100 Mark	Matinee Access Saftek ca. 100 Mark	Screen Antics Sierra ca. 100 Mark	Star Trek Berkeley Systems ca. 120 Mark
Anzghl Schaner	5	40	22	54	1 (38 Filme)	1	14
Kambinationen	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja
Zufallsfunktion	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja Filme}	Nein	Ja
Importmöglichk eit	Nein	Nein	Nein	Viele	Nein	Nein	Nur After Dark
Sound	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
Platzbedarf	ca. 100 KByte	ca. 1,5 MByte	ca. 1 MByte	ca. 2 MByte	ca. 4 MByte	ca. 1,5 MByte	ca. 3 MByte
Paßwörter	Tellweise	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Schirmschutzfaktor	Gut	Gut	Gut	Gut	Ausreichend	Mangelhoft	Gut
Unterhaltungswert	Mangelhaft	Gut	Ausreichend	Befriedigend	Mangelhaft	Gut	Gul
Gesomteindruck	Ausreichend	Gut	Befriedigend	Gut	Ausreichend	Befriedigend	Gut



Enterprise zum Nachbauen: Der Schaner hat die kompletten Pläne gespeichert

und hunderte von Gags in das Programm gepackt. Da diese per Zufall aneinandergesetzt werden, scheint Johnny tatsächlich einen bestimmten Tagesablauf zu haben. Besonders geschickt: Das Programm merkt sich das Datum und aktiviert im Laufe der Tage und Wochen immer neue Animationen. Die Animationen werden dabei wilder und wilder. Erst nach einigen Wochen werden Sie beispielsweise sehen,

Fazit: Eine witzige Idee und hervorragende Gags – nur als Bildschirmschoner nicht ganz das Wahre. wie Johnny eine Sandburg baut, woraufhin ein kleines Segelschiff anlegt, aus dem Streichholz-große Soldaten stürmen, um die Sandburg zu erobern. Ob das Ganze aber als Bildschirmschoner Sinn

macht, ist fraglich. Zum einen bleibt der Bildschirm immer hell, einen Abnutzungseffekt verhindert Screen Antics also nicht. Zum anderen tendieren Bildschirmschoner dazu, immer dann anzuspringen, wenn man gerade nicht im Zimmer ist. So verpaßt man schnell den Gag des Tages und sieht wieder nur die langweiligeren Animationen.

Star Trek: The Screen Saver

Windows, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise auf seiner Mission, Ihren Bildschirm zu beschützen und neue Lacher zu entdecken. Die Macher von After Dark hatten die Idee des Jahrhunderts: den lizensierten Bildschirmschoner. Und da jeder anständige Programmierer Fan von Raumschiff Enterprise ist, lag nichts

näher, als Paramount (mit viel Geld) um die Lizenz für die Fernsehserie zu bitten. Herausgekommen ist eine neue Version von After Dark mit 14 speziell auf «Star Trek» (wie die Serie in den USA heißt) zurechteeschnittenen Modulen.

Lassen Sie Tribbles (die Pelzbälle), Hortas (die Felsemmonster) und Spocks (die Vulkanier) über Ihren Bildschirm laufen. Werfen Sie einen Blick in den Weltraum, in dem sich Starfleet und Klingonen tummeln.

Fazit: Sie mögen Raumschiff Enterprise? Dann ist dieses Programm ein absolutes Muß!

Dann gibt es noch ein Planeten-Lexikon, ein Star-Trek-Quiz, einen hausgemachten Ionen-Sturm, und, und, und...

Die Programmierer haben sichtlich Spaß am Thema gehabt und 14 der besten Module, die je ein Mensch gesehen hat, programmiert. Natürlich bieten alle Module den Original-Sound aus der Fernsehserie.

Beipack-Schoner

Einige Bildschirmschoner sind nicht separat erhältlich, sondern Können nur in großen Software-Paketen gekauft werden. Dazu gehört der »Sleeper«, der im »Norton Desktop für Windows« seine Dienste tut und über ein Dutzend ungewöhnliche und hochqualitative Schoner mitbringt, die man so in keinem der anderen Pakete findet. In den ersten drei Microsoft Entertainment Packs findet man diverse Versionen von »IdleWild«.

Die jeweils rund sechs Module sind teilweise recht witzig, ersetzen im direkten Vergleich aber keinesfalls After Dark oder Intermission.

Die Testsieger

Die Favoriten der Redaktion sind nicht einfach festzulegen. Könnten wir nur ein Paket kaufen, würde es wahrscheinlich «Star Trek« sein, welches die abgedrehtesten und originellsten Schoner enthält.

Von der Zusammenstellung und der grafischen Qualität her schlägt «After Dark« alle Konkurrenten um Längen. Wer noch tiefer in die Tasche greifen will, braucht zusätzlich «Intermission«, weil dieser dank der Import-Funktionen praktisch alle Schoner der Welt miteinander verbindet. Das macht ihn für Sammler unersetzlich, auch wenn die Intermission-Module nicht die schönsten sind. (bs)

S

PR ZESSOR PARADE

Der Fluch der CPU 80486 SLC? 80386 SX? 80486DX/2? Blicken Sie noch durch beim Prozessoren-Wirrwarr? Boris Schneider verrät Ihnen, weiche Chips es gibt und was sie leisten.

le These, daß Computer unser Leben erleichtern, wird von der Computer-Industrie mal wieder auf eine harte Probe gestellt. Denn wer sich heutzutage einen PC kaufen will, steht vor der unliebsamen Frage: Welchen Prozessor brauche ich? Angesichts über zehn verschiedene Typen unterschiedlicher Hersteller kommen selbst Profis ins Schwitzen. Eines gleich vorweg: Neben dem Prozessortyp ist auch die Taktfrequenz entscheidend für die Leistung Ihres Systems. Die Faustregel »Höhere Taktfrequenz = höhere Leistung« gilt aber nur für eine Prozessorenklasse. Wenn Sie einen 33-MHz-386er mit einem 25-MHz-486er vergleichen, gewinnt der 486 trotz niedrigerer Taktfrequenz.

Das Drama der Prozessoren fängt mit dem Z80 von Zilog an, einem Chip, der Anfang der Achtziger Jahre die treibende Kraft hinter CP/M und Computern wie dem Spectrum und dem Amstrad/Schneider CPC war. Der Mikroprozessor-Hersteller Intel baute einen ähnlichen Chip, den 8088, der in den ersten PCs Verwendung fand. Der etwas feistungsfähigere 8086 war in den XTs zu finden. Von da an brachte Intel alle zwei bis drei Jahre eine neue Prozessor-Generation auf den Markt, die zu den alten Typen aufwärtskompatibel war. Das heißt: Die neuen Prozessoren konnten mehr, aber alle alten Programme funktionierten weiterhin. In der Reihenfolge ihres Erscheinens waren das der 80186 (der nie großen Erfolg hatte), der 80286 (der Chip im AT), der 80386 und der 80486.

. 88582

Hier ist die Lage noch einfach. Der 80286 ist immer gleich, egal von welcher Firma er kommt. Diesen Chip gibt es beispielsweise direkt von Intel oder in Lizenz von AMD und mehreren anderen Herstellern. 80286-Chips bieten Geschwindigkeiten von 10 bis 20 MHz. Im Bereich 80286 ist auch oft der Begriff NEAT zu hören. Das ist eine Bauweise, die den PC schneller macht, als Intel es für den 80286 vorgesehen hat. Ein NEAT-AT läuft etwa 20 Prozent schneller als ein normales Gerät, verwendet aber denselben 80286. Ein 80286 läuft übrigens schneller, als ein 8086, weil die einzelnen 8efehle effektiver ablaufen und weniger Taktyklen benötigen. Bei einem 8-MHz-Rechner laufen pro Sekunde 8 Millionen Taktzyklen ab. Ein 8086 braucht für einen Befehl beispielsweise 8 Taktzyklen, ein 80286 schaftt diesen vielleicht in nur 6. Folgerichtig führt der 80286 mehr Befehle in der Sekunde aus.



Den 80386 entwickelte Intel als schnellen 32-Bit-Nachfolger des 80286. Im Klartext heißt das, daß der 80386 ein leistungsstarkes Modell ist, das sich selbst zum 8086-kompatiblen Chip verkrüppeln läßt. Der spezielle 80386-Modus wird bisher nur von wenigen Programmen (darunter Windows) ausgenutzt. Der 80386 griff in seiner ursprünglichen Form auch mit 32 Bit auf den Speicher des Computers zu, was die Geschwindigkeit fast verdoppelte, aber die Computer-Bauform sehr teuer machte. Gleichzeitig bedrängten die billigen 80286-Chips von Fremdanbietern Intel. Deswegen wurde die 80386-Familie in zwei Teile geteillt: Die SX- und die DX-Chips.

Ein 80386DX ist derselbe 80386 wie eh und ieh. Der 80386SX hingegen wurde nach außen hin auf 16 Bit reduziert. Einen Computer mit einem SX-Chip zu bauen, ist wesentlich preiswerter als exakt dasselbe Modell mit einem DX-Chip zu bauen. Der Software ist das egal, 32-8it-Programme kennen keinen Unterschied zwischen DX und SX. Natürlich hat die Sache auch einen Haken: Durch die

»Lüge steigert man wie falgt: Lüge, Statistik, Benchmark. test«. Dieses geflügelte Wart dar Camputerbranche hat durchaus seine wahren Seiton, Denn Benchmark-Tests (Pragramme, weiche Geschwindigkeit eines Chips testen sollen) haban immer schwacha Seiten und sind keine Garanten für die nackte Wahrheit. Sie bieten aber immerhin einen Ansatzpunkt, um dia Rechnarleistung dar verschiedenen Prazessoren zu vargleichen. Wenn man den Ur-PC van IBM mit »1« gleichsetzt, kammt man bei den wichtigsten erhältlichen Chips auf die Werte in unserer Tabelle. Die Gesamtleistung Ihres Camputer hängt aber auch van Kampanenten wie der Grafikkarte und der Festplatte ab; mehr zu diasam Thema in den nächsten Aus-

B086 / 4,77 MHz | Grafikkarie und der Festplate ab; mehr zu diesenThema in den nächsten Ausgaben van PC PLAYER.

80386 5X / 25 MHz | Greschwindigkeits Vergleich.
| B0386 DX / 25 MHz | Längere Balken bedeuten hähere Leistung.
| B0386 DX / 40 MHz | S0486 DX / 23 MHz | S0486 DX / 33 MHz

Umsetzung der internen 32 Bit auf die externen 16 Bit wird ein 803865X ausgebremst. Der Geschwindigkeitsvorteil eines 80386 gegenüber einem 80286 geht dabei völlig verloren. Wenn Sie also keine 80386-spezifischen Programme nutzen, wäre ein 80286 die preiswertere Anschaffung bei gleicher Leistung – allerdings kommt jetzt die erste Welle von 386-spezifischen Programmen auf den Markt, die auch für Heimanwender interessant sind (Ultima VII, Ultima Underworld, Links 386 Pro, etc.) Deswegen ist es heutzutage geradezu verfückt, noch einen 286-Recchner zu kaufen. In letzter Zeit sind auch die 386-Chips von anderen Firmen sgecloned« worden. Vom AMD, Chips & Technologies und Cyrix gibt es jetzt 386-kompatible Chips, die teilweise etwas schneller als das Intel-Original sind.

38486

Spötter behaupten, die aktuelle Prozessor-Verwirrung, die durch die 80486-Typen entstand, wurde von Intel absichtlich verursacht, damit die Leute einen von Intels schönen 486-Prozessoren kaufen und die billige 386-Konkurrenz nicht anrühren. Tatsache ist, daß es viele der »abgespeckten« 486er nicht gäbe, wenn Intel nicht auf dem 386er-Markt so viele Konkurrenten hätte.

Der 486 ist in seiner ursprünglichen Form ein getunter 386. Intel hat den Prozessor intern so überarbeitet, daß er die 386-8efehle viel schneller bearbeitet. Außerdem hat der Prozessor eigene 8 K8yte »Cache-Speicher«. Da der Prozessor viel effektiver arbeitet, als das auf der Platine sitzende RAM. muß er immer wieder auf diese anderen Bauteile warten. Wenn der Prozessor beispielsweise mehrere Male hintereinander dieselbe Speicherstelle ansprechen muß, wird er jedesmal ausgebremst. Der Cache-Speicher hingegen dient als Puffer, der sich einmal gelesene Daten merkt. Muß der Prozessor ein zweites Mal an diese Daten, kann er sie ohne Zeitverlust aus dem Cache lesen. Oft muß er mehrere Male hintereinander an dieselbe Speicherstelle. Zu guterletzt hat der echte 80486 auch einen Co-Prozessor, der Kommarechnungen sehr viel schneller ausführen kann, als ein Programm. 8ei Simulationen, Tabellenkalkulationen oder 3D-Grafik kann so ein Arithmetik-Zusatz Beschleunigungen bis zum zehnfachen erbringen - wenn das Programm so geschrieben ist, daß es den Co-Prozessor unterstützt.

Da die billigen 386er von Fremdherstellern dem teueren 486 von Intel Marktanteile wegnahmen, teilte Intel mal wieder die Prozessoren-Familie auf. Wieder mußten die Begriffe SX und DX herhalten, um den preiswerten (SX) und den teuren (DX) Chip auseinanderzuhalten. Wir erinnern uns: 8eim 386SX wurde extern aus dem 32-8it-Chip ein 16-8it-Chip, was es billiger machte, einen Computer zu bauen. Ein 486SX ist jedoch, wie ein 486DX auch, ein 32-Bit-Chip. Intel hat lediglich den Arithmetik-Prozessor ausgeschaltet (physikalisch befindet er sich weiterhin auf dem Chip). Wenn es also

nicht um Komma-Berechnungen geht, sind SX und DX Modell gleich schnell (beim 386 ist der SX wesentlich langsamer als der DX). Egal, ob SX oder DX, für den Hersteller ist der Computer gleich kompliziert zu bauen. Der Preisunterschied kommt nur durch die unterschiedlichen Preise für den 486 zu Stande.

Intel setzt aber noch drei drauf: Den DX/2-Chip, den Overdrive-Chip und den 80487SX. Nehmen wir einmal an, Sie haben einen 80486SX und brauchen aus irgendeinem Grund doch den Arithmetik-Prozessor. Dann können Sie einen 804875X kaufen und auf die Platine Ihres Computers stecken (solange diese das zuläßt). Der Witz an der Sache: Der 80487SX ist ein kompletter 80486DX, bei dem nur das Gehäuse geändert wurde. Ihr alter 80486SX wird vom 487 stillgelegt und frißt nur Strom, leistet aber keine Arbeit mehr. Der Overdrive-Chip ist ein Ersatz für den 80486SX. Auch er ist ein kompletter 80486DX mit einem besonderen Gag: Er läuft intern doppelt so schnell wie der Rest des Computers. Wenn Sie also einen 80486SX gegen den entsprechenden Overdrive-Chip tauschen, ist Ihr Computer im Idealfall zweimal so schnell - und Sie haben den Arithmetik-Prozessor noch dazu. Allerdings wird der Idealfall nie erreicht, denn der Rest des Computers bremst den Overdrive-Chip immer wieder aus. Anderthalb mal so schnelle Leistung können Sie aber in fast allen Anwendungen beobachten.

Der DX/2-Chip ist wiederum nur ein Overdrive-Chip in anderem Gehäuse. Mit ihm können die Computer-Hersteller Systeme bauen, ohne erst 4665X-Chips gegen Overdrives zu tauschen. Ein 50-MHz-DX/2-Chip ist also ein Chip für einen 25-MHz-Computer, der intern mit 50 MHz läuft, diese Geschwindigkeit aber niemals ganz ausnutzt und damit immer langsamer ist, als ein echter 50-MHz-80486 DX.

Und was soll ich mir jetzt kaufen?

Wenn Sie die Anzeigen der Computerhändler ansehen, merken Sie, daß ein 80486SX mit 25 MHz nur ein paar Hunderter mehr kostet, als der schnellste 80386 (das 40-MHz-Modell von AMD). Dabei ist der 486SX trotz niedriger Taktfrequenz schneller als der 386DX. Und fast jeder 486-Rechner kann durch Overdrive-Chips nochmal 50 bis 100 Prozent schneller gemacht werden. Beim 40-MHz-386DX ist dagegen das Ende der Fahnenstange erreicht; einen schnelleren 386 werden Sie niemals nachrüsten können. Deswegen muß eine vernünftige Kaufempfehlung heute eigentlich schon 486SX (oder höher) lauten. Mit einem solchen System sind sie für die nächsten Jahre ziemlich zukunftssicher ausgestattet.

Wenn Sie weniger Geld ausgeben wollen, tut es naturlich auch ein kleiner (20 MHz) 386SX. Auch damit werden Sie in den nächsten Jahren noch jedes Spiel und praktisch jede erhältliche Software benutzen können; manche Simulation wird aber nur langsam über Ihren Bildschirm ziehen. Die geringe Nachtrage nach 286-Computern wird zum Aussterben dieser Rechner führen. (bs)

Extended und Expanded Memory ERR RAM

enn Sie ihren Computer schneller machen wollen, sollten Sie vor allen anderen Maßnahmen erstmal ein wenig RAM »nachfüllens. Warum das funktio-

Ihre Saftware lechzt danach, mehr RAM zu bekommen. Doch egal, wieviel Bausteine Sie in den Rechner packen, mehr als 640 KByte werden es scheinbar dach nicht. PC PLAYER sagt Ihnen, wo Ihr PC das RAM versteckt.

oder dem Netzteil versteckt hat). Ob in Ihren Rechner Simms passen, müssen Sie in der Anleitung nachschlagen, oder den PC aufschrauben. Von außen ansehen kann

nieren soll, wollen Sie wissen; ein Auto fährt ia mit mehr Benzin auch nicht schneller. Daß »mehr RAM« auch »mehr Geschwindigkeit« bedeutet, liegt an den modernen Programmen (allen voran Windows), die sich im Speicher ausbreiten, als ob unbegrenzt Raum vorhanden wäre. Als IBM im Jahre 19B2 die ersten PCs auf den Markt brachte, waren lediglich 64 KByte RAM enthalten. Die (teure) Aufrüstung auf 128 K8yte galt als das Non-Plus-Ultra. Mehr RAM würde auf diesem Rechner nie ein Mensch brauchen. Doch dann kamen die Grafikkarten, die geradezu zu schönen Bildern aufforderten. Allerdings brauchen Bilder RAM. Es folgten die Tabellenkalkulationen, mit denen riesige Tabellen im Nu ausgerechnet waren. Allerdings brauchen die Bilder RAM. Schließlich kam Windows, bei dem alleine der Windows-Kern selbst ein gutes Megabyte RAM verschlingt - und dann haben Sie noch kein Windows-Programm geladen, das meistens nicht unter 2 MBvte für sich selbst haben will.

man es dem Computer leider nicht. Für noch mehr RAM sorgen die neuen 4-MB-Simms. Viele Rechner vertragen bis zu acht von diesen Chips und kommen dann auf flotte 32 Megabyte RAM. Allerdings müssen Sie hier Ihren Handler zu Rate ziehen, ob diese Chips bei Ihnen wirklich funktionieren. Wenn Sie bisher vier Megabyte im System hatten, können Sie vier 4-MB-Simms nachkaufen und so auf 20 Megabyte RAM kommen – genug für die nächsten zwei Jahre (wer weiß, was dann auf uns zukommt...). Das RAM ist drin, der Rechner läuft – doch von zig Megabyte keine Spur. Tippt man unter DOS den Befehl *MEM«, dann liest man, das immer noch weniger als 640 Kilobyte frei sind. Damit stellt sich die faszinierende Frage: Wo ist mein RAM?

Wenn kein RAM da ist, dann sind die modernen Programme darauf vorbereitet: sie benutzen die Festplatte als Ersatz-RAM. Da eine mechanische Festplatte aber tausendmal langsamer als ein elektronischer Speicher ist, werden aus Windows, Links 386 Pro und Wing Commander Schnecken, Immer wieder müssen die Programme Daten von Diskette lesen oder schreiben. Wäre mehr RAM da, könnten Sie sich die Zugriffe auf die Festplatte schenken. Aber Computer sind ja ausbaufähig, und RAMs sind billig wie nie. Ein Megabyte RAM als sogenanntes »Simm« kostet, je nach Händler, zwischen 70 und 90 Mark. In die meisten modernen PCs lassen sich acht solcher Simms einstecken, und zwar so eipfach, daß selbst Laien schnell acht MByte in den eigenen Rechner gesteckt haben (solange der PC-Hersteller die Sockel nicht unter verschiedenen Kabeln, Zusatzplatinen

Die 640-KByte-Grenze

Als IBM in den frühen Achtzigern den PC entwickelte, ging man davon aus, das 128 Kilobyte reichen würden, 256 Kilobyte Luxus und 512 Kilobyte dekadent wären. Da der Prozessor im PC nur insgesamt 1 Megabyte Speicher ansprechen kann, legte IBM fest: Nach 640 Kilobyte hort das RAM auf. Alles darüber benutzt der Computer für seine ROMs, seine Bausteine und Erweiterungskarten. Dann kamen die 80286-Chips, und mit ihnen die Möglichkeit, mehr als 1 MByte anzusprechen. Doch IBMs » Gesetz« galt (und gilt) immer noch: Für DOS ist nach 640 Kilobyte Schluß. Ein Programm kann ja nicht mittendrin durch die Bausteine des Computers unterbrochen werden, muß also vollständig unter der 640-Kilobyte-Grenze liegen. Deswegen Ignoriert DOS einfach die Bereiche überhalb dieser Grenze.

Naja, dachten sich die Programmierer, wenn mein Programm schon unterhalb der 640 Kilobyte-Grenze bleiben muß, dann kann ich ja wenigstens DOS überlisten, und meine Daten oberhalb der Megabyte-Schwelle ablegen. Solche Tricks gibt es tatsächlich, sie haben nur einen gewaltigen Haken: Da DOS keinerlei Kontrolle über den oberen Speicherbereich hat, kann es schon mal passieren, daß sich zwei Programme, die gleichzeitig auf den oheren Speicher zugreifen wollen, gewaltig in die Haare kriegen, und das System zum Absturz bringen. Außerdem kostet es, bedingt durch die Struktur des B02B6, sehr viel Zeit, auf Speicher oberhalb der Megabyte-Schwelle zuzugreifen. Die Lösung war also keineswegs optimal. Da trotzdem einige Programmierer auf diese Art und Weise mehr RAM nutzhar machen wollten, erfand man den Extended Memory Standard, kurz XMS, Bei XMS-Speicher wird ein Inhaltsverzeichnis ange-

EMS-Speicher in 64 KB Scheiben ROM & I/O DOS (640 KB)

Mit EMS wird der Speicher scheibchenweise in den erreichbaren Bereich gespiegelt

100

Wie schon erwähnt, dauert es auf dem 80286-Chip wesentlich länger, an Speicher über einem Megabyte heranzukommen, als an den normalen Speicher. Deswegen dachten sich die Firmen Lotus. Intel und Microsoft eine andere Methode aus, den Speicher zu nutzen: Expanded Memory System, kurz EMS oder auch EMS LIM 4.0 genannt (LIM für die Anfangsbuchstaben der Entwickler, 4.0 für die aktuelle Version dieses Standards). EMS teilt den Speicher oberhalb der Megabyte-Grenze in Scheiben (sogenannte Pages) ein. Jede Scheibe ist genau 64 Kilobyte groß. Im 8ereich zwischen 640 Kilobyte und 1 Megabyte (der für Grafikkarten und ähnliches zur Verfügung steht) wird nun ein 64 Kilobyte großer 8ereich freigehalten, der sogenannte Page Frame. Wenn nun ein Programm an eine Scheibe aus dem oberen Speicher herankommen will, wird diese in den Page Frame »gespiegelt«. Damit steht sie unterhalb der kritischen Grenze des 80286 und kann schnell bearbeitet werden; theoretisch kann jetzt sogar der alte 8086 an die Daten ran. In Wirklichkeit wird aber gar nicht in den Page Frame geschrieben; elektronisch werden alle Zugriffe ohne Zeitverlust wieder in den oberen Speicher gespiegelt. Werden andere 64 Kilobyte benötigt, blendet der EMS-Manager eine andere Scheibe ein. Der EMS-Manager merkt sich wieder in einem Inhaltsverzeichnis, welches Programm welche Scheiben benutzt, so daß keine Scheibe doppelt vergeben wird.

Der Vorteil von EMS: Da es (auf 8086 und 80286) eine Sache der Hardware ist, geht es schnell und problemlos. Der Nachteil: Wenn ein Programm auch nur ein einziges 8yte braucht. muß es gleich eine ganze Scheibe von 64 Kilobyte nehmen. Die dritte Generation der Intel-Prozessoren wurde im Punkt RAM-Kontrolle verbessert. Der 80386 kann ohne Zeitverlust auf mehrere Megabyte Speicher am Stück zugreifen. Wenn allerdings DOS laufen soll, gibt es weiterhin die 640 Kilobyte-Sperre - so ist DOS nun mal. Ein Programm, das DOS völlig ausschaltet (beispielsweise Windows) kann die Sperre einfach umgehen; insbesondere auf einem 80386 durchbrechen Nicht-DOS-Programme alle Speichergrenzen, Mit gemeinen Tricks kann man sogar ein Nicht-DOS-Programm unter DOS starten. DOS wird dann lahmgelegt, bis das Programm wieder zu Ende ist. Der technische Ausdruck für diesen Trick ist »DOS Extender«. Allerdings mußte der 80386 kompatibel zu den ganzen alten Programmen sein, die XMS oder EMS erwarteten. Also schrieben pfiffige Programmierer »386 Memory Manager«. Dazu gehören Programme wie »EMM386« (von Microsoft, liegt bei DOS und Windows bei), »QEMM386« (von Quarterdeck) oder »386 to the Max« (von Qualitas). Diese Programme ersetzen die Hardware-Tricks von EMS und XMS durch entsprechende Programm-Routinen. Für andere Programme sieht es so aus, als sei EMS und XMS im Speicher.

Noch ein Trick: Upper Memory Blocks

Ein Speicherbereich ist von den ganzen Tricks immer noch unberührt: Die Ecke zwischen den 640 Kilobyte, bei denen DOS aufhört, und dem ersten M8vte, in dem XMS und EMS beginnen. Und in dieser Ecke ist auch noch etwas Platz. denn diese 384 Kilobyte werden nicht voll ausgenutzt. In diesem Speicherbereich ist zuerst einmal das ROM des Computers untergebracht. In diesem ROM steht, was der Computer alles tun muß, bevor das DOS von der Diskette oder Festplatte geladen wird. Weiterhin finden Sie hier ROM und RAM der Grafikkarte. Manche Festplatten bringen ebenfalls ein kleines ROM mit. Wenn Ihr PC an ein Netzwerk angeschlossen ist, wird Ihre Netzwerkkarte sich hier auch ein kleines Nest eingerichtet haben, Zwischen all diesen ROMs ist aber noch Platz. Die Löcher zwischen den ROMs nennt man Upper Memory 8locks, kurz UM8s. Und mit dem passenden Speicher-Manager können Sie hier kleine Programme unterbringen. Komplette Spiele passen hier nicht rein, aber Teile von DOS, Treiber für die Grafikkarte, die Maus oder das CD-ROM-Laufwerk und andere Hilfsprogramme lassen sich hier platzsparend verstauen. Der Vorteil: Sie nehmen nichts mehr von Ihrem eigentlichen RAM unterhalb der 640 Kilobyte-Grenze weg, große Programme haben da unten also wieder mehr Luft. Um ein Programm dort oben unter-



Zwischen all den ROMs ist noch ein wenig Platz. So sieht es zwischen den 640 Kilabyte (A000) und dem ersten Megabyte aus. Blau sind die ROMs dargestellt, rot der Speicher den die Video-Karte für die Bilddarstellung benätigt.

zubringen, brauchen Sie zwei Dinge: Einen Speichermanager, der Ihnen diese UM8s einrichtet, und einen speziellen Ladebefehl. 8ei MS-DOS 5.0 heißt dieser 8efehl *LOAD-HIGH*. Wenn Sie ein Programm mit *LOADHIGH* laden, wird nach einem UM8 passender Größe gesucht; gibt es keinen, der groß genug wäre, landet das Programm automatisch wieder in normalen DOS-Speicher.

Wenn Sie noch nicht wissen, ob ihr PC mit XMS, EMS oder UM8s ausgestattet ist, dann können Sie mit einem Programm quasi einen » Blick unter die Motorhaube« Ihres PCs werfen. Das Programm heißt » MSD« (Kurz für Microsoft Diagnostik) und ist bei MS-DOS 5.0 und Windows 3.1 dabet. Leider ist das Programm in Englisch, auch wenn Sie ein deutsches DOS oder Windows besitzen. Unter dem Menüpunkt » Memory« wird Ihnen eine Aufteilung des Speichers sähnlich der in unseren Grafiken gezeiet. (bs)

Hardware



illy Blaze ist mit 8 Jahren schon ein echtes Genie: Aus Konservendosen baut er Weltraumfunkgeräte, Armband-

Cammander Keen ist nicht nur der jüngste, sandern auch der preiswerteste Spieleheld des Universums. Einige seiner Abenteuer gibt es praktisch zum Nulltarif.

Computer und ganze Raumschiffe, Klar, daß so ein Typ in der ganzen Galaxis gebraucht wird, um Planeten zu retten. böse Aliens abzuwehren und alten Omas über die Straße zu helfen. So verwandelt Billy sich in unbewachten Augenblicken in Commander Keen, den Retter des Universums (sofern er rechtzeitig zum Abendessen wieder brav bei Mutti zu Hause ist). Die Spiele um Commander Keen aus der amerikanischen Shareware-Schmiede »ID Software« gehören mit zu den beliebtesten und besten Geschicklichkeitsspielen, die es für PCs überhaupt gibt. Schon seine ersten Abenteuer, die sich um die »Invasion der Vorticons« drehten, gab es als Shareware. Den ersten Teil der Trilogie, ein in sich abgeschlossenes Spiel, darf jedermann völlig umsonst kopieren und spielen. Die Teile Zwei und Drei muß man hingegen kaufen und darf sie nicht kopieren. Trotzdem sind Sie immer noch preiswerter, als ein »normales« Computerspiel, denn sie kosten zusammen rund 60 Mark.

Commander Keen ist ein Actionspiel der allerbesten Sorte. Keen kann in alle Richtungen laufen und hüpfen; mit einem Pogo-Stick (einem Stab mit Sprungfeder) überwindet er auch weite Distanzen und große Höhen. Das Spielfeld scrollt dabei sanft nach oben, unten, links und rechts. Eine Schußwaffe, die böse Aliens neutralisiert, ist auch in Keens Handgepäck; schließlich sind Berührungen mit den fiesen Außerirdischen tödlich. Durchs Aufsammeln weiterer Gegenstände erntet Keen nicht nur Punkte; später müssen

auch einige kleine Puzzles gelöst werden. Keen macht soviel Spaß, daß der Vertrieb von ID Software, die Firma Apogee, förmlich in Bestellungen ertrank. Und was passiert, wenn sich ein Spiel gut verkauft Logisch, eine Fortsetzung muß her. Zwei weitere Keen-Spiele erschienen über Apogee. Teil 4 ist der Shareware-Teil, Teil 5 die Fortsetzung für registrierte Benutzer. Dann gibt es noch ein sechstes Programm, das nur als Vollpreis-Produkt zu haben ist, und ein siebtes Spiel namens » Keen Dreams«, von dem es nur eine Shareware-Auber keine Voll-Version gibt. Keen Dreams wirbt vielmehr für ein Paket von » Verlorenen Spielen« mehrerer Shareware-Autoren, das man bei der Registrierung von Keen Dreams zugeschickt bekommt. Verwirrt? Unser Keen-Kasten zeigt alle Keen-Spiele im Überblick.

Die ersten drei Programme dieser Serie sind für Shareware-Spiele schon ungewöhnlich gut. Mit Keen 4, 5 und 6 übertreffen die Programmierer von ID Software aber so manches professionelle Computerspiel, das teurer ist und nicht kostenlos ausprobiert werden darf. Das fließende Scrolling sucht seinesgleichen und der geschickte Levelaufbau mit seinen



In seinem ersten Auftritt ist Cammander Keen bei den Marsmenschen gestrondet



Episode Nummer Zwei spielt im großen Raumschiff der Varticans

102





Der Heimatplanet der Varticans heißt Keen nicht gerade willkammen



Der Schneckenkänig hat sich übergroß im Stein verewigen



In allen Spielen verbindet eine salche Übersichtskarte die einzelnen Levels miteinander

vielen versteckten Extras kann sich sogar mit den darauf spezialisierten Videospiel-Konsolen messen. Vollpreis-Spiele in dieser Richtung wie »Gods« oder »Magic Pockets« können den Spielspaß der Keen-Produkte kaum übertreffen. Für Commander Keen müssen Sie sich keinen High-End-PC kaufen; auch auf einem kleinen AT laufen alle Programme fließend. Beim Sound werden AdLib-Karten und Kompatible mit flotten Musiken und zahlreichen Soundeffekten bedient. Alle Keen-Spiele lassen sich mit Jovstick oder Tastatur steuern; das optimale Steuergerät ist allerdings das Gravis Gamepad. Die Episode 4, 5 und 6 unterstützen auch den Vier-Feuerknopf-Modus des Gamepads. Die frei kopierbaren Teile der Keen-Saga gibt es bei vielen gut sortierten PD- und Shareware-Anbietern; zusammen mit den Vollversionen bietet sie z.B. CDV Software in Karlsruhe an. Um Sie auf den Geschmack von Commander Keen zu bringen, haben wir mit freundlicher Genehmigung von Apogee und CDV auf unserer PC-PLAYER-Diskette für diese Ausgabe die voll spielbare und frei kopierbare Version von »Commander Keen 4: Secret of the Oracle« untergebracht. (he)

ALLE KEEN-SPIELE IM ÜBERBLICK

Erste Serie: Invasion of the Vorticons

Teil 1: Marooned on Mars

Keen ist auf dem Mars gestrandet und muß die Teile seines Raumschiffs zusammensuchen, die die Vorticons in den Städten des Mars versteckt haben. Frei kopierbar.

Teil 2: The Earth Explodes

Keen kommt vom Mars nach Hause und sieht das große Schiff der Vorticons in der Erdumlaufbahn. Er schleicht sich an Bord, um es zu zerstören. DM 59,- (zusammen mit Teil 1 und 3)

Teil 3: Keen must die!

Die Vorticons sind inzwischen ziemlich sauer auf Keen. Als er ihren Planeten besucht, haben alle Bewohner nur eines im Sinn: tötet Keen!

Zweite Serie: Goodbye Galaxy!

Teil 1 (Keen 4): Secret of the Oracle

Diesmal wollen die Shikadi nicht nur die Erde, sondern die ganze Galaxis zerstören. Leider wissen nur die Hüter des Orakels, wie sie das anstellen, doch diese Knaben sind auf einen fernen Planeten entführt worden. Frei kopierbar.

Teil 2 (Keen 5): Goodbye Galaxy!

Keen kennt das Geheimnis der Shikadi und erreicht ihre Riesen-Raumstation, die die Geheimwaffe QED an Bord hat. Keen muß sie zerstören, bevor die ganze Galaxis explodiert. DM 59. - (zusammen mit Teil 1)

Dritte Serie: Aliens ate my Babysitter!

Vollversion (Keen 6): Aliens ate my Babysitter!

Ein einzelnes Spiel, aber größer als alle bisherigen Keen-Abenteuer. Diesmal muß Billy seinen Babysitter befreien, den besonders fiese Aliens entführt haben und verspeisen wollen. DM 79.-.

Die Demoversion:

Vom sechsten Keen gibt es eine Demo-Version mit vier ausgesuchten Leveln aus der Vollversion, die frei kopierbar ist. Das Zusatzspiel: Keen Dreams.

Keen wird in seinen Träumen auf einen Gemüseplaneten entführt und erlebt dort besonders haarsträubende Abenteuer. Frei kopierbar, z, Zt. keine Voll-Version erhältlich.



Bei der Grafik haben die Keen Spiele das Maximum aus der EGA-Palette heraushalen kännen



LIEBE GEHT DURCH DAS KEYBOARD

Das Herz pacht, die Sinne schwinden: Akute Verliebtheit kann Ihre Gesundheit gefährden. Damit Sie auch in Augenblicken unkantrallierbarer Harman-Taumel die richtigen Warte finden, um die Angebetete zu becircen, gibt's den elektronischen Liebesbrief - endlich mal eine vernünftige PC-Anwendung!

icht jeder von uns ist zugestellt werden, als die Post erlaubt.

separates File speichern und in eine Textverarbeitung laden. Den Schrecken neuzeitlicher Technologien sind dann keine Grenzen mehr gesetzt; per Fax kann das Schmachtwerk der Geliebten mit 9600 Baud schneller

müssen ihn zunächst als

Mit einem Computerausdruck lassen sich in den seltensten Fälle die gewünschten romantischen Wallungen bei dem

Objekt der Begierde hervorrufen. Lediglich bei den Abschiedsbrief-Vorlagen vermag ein 9-Nadel-Draft-Output auf holzhaltigem Altpapier die gewünschte Wirkung zu erzielen. Die 150 Mustertexte sind zum Teil ganz witzig, doch oft

ch dir schen erzählt, dell ich selt letzter nich ja sa, deil es dir gut geht Zum Ausdrucken müssen Sie ein »Liebesbrief-

File« zunächst in eine Textverarbeitung laden

Urlaubs-Ansichtskarte Qual und Pein bereitet, wird angesichts der Herausforderungen eines Liebesbriefs berechtigterweise verzweifeln. Um Beziehungsfragen in allen Lebenslagen vom scheuen Anbandeln bis zum harschen Schlußakt routiniert abzuhandeln, bietet der Rossipaul-Verlag modernste Lebenshilfe an. Als wär's ein Formschreiben ans Finanzamt, raten die Anbieter zum »elektronischen Liebesbrief«, Zwölf Briefvarianten zu zwölf typischen Beziehungsthemen erwarten Sie auf der Diskette, die für 20 Mark im Buchhandel angeboten wird - ein ziviler Preis, wenn man sich ansieht, was heutzutage ein Strauß Rosen kostet. Die einzelnen Varianten beziehen sich auf unterschiedliche Ver-

boren, aus dessen Feder sinnliche Prosa fließt, sobald er

einen Brief beginnt. Wem schon das Verfassen einer

Die Bibliathek bietet je zwälf Varianten pra Thema

fassertypen: So können Sie Vorlagen zu erregenden Themen wie z.B. »Der Sehnsuchtsbrief« für ein Dutzend Charaktere wie Macho, Esoteriker oder Neurotiker aufrufen. Wer sich nicht durch alle Briefe wühlen möchte, darf auch

zum Romantiker ge-

die Texte nach Stichworten durchforsten lassen.

Die erotischen Verlockungen der Software-Welt ließen den Verfasser nicht lange ruhen. Doch der erste Probelauf im Praxistest stößt auf technische Widerstände: Der modifizierte Lustbrief läßt sich nicht so ohne weiteres ausdrucken. Sie DER ELEKTRONISCHE LIEBESBRIEF

geht der Humor nach hinten los und die Rechtschreibung

ist nicht ganz sattelfest. Der Hersteller arbeitet bereits an

einer Version für die Damenwelt, um auch männliche Adres-

saten mit schwülen Textbausteinen zu beglücken.

| Hersteller: Rossipaul

Ca.-Preis: 20 Mark

Hardware-Minimum: PC mit 640 KByte RAM und Fest-

Praktischer Nutzen: sehr zweifelhaft.

Originalitäts-Faktor: enorm

Erotik-Koeffizient: puritanisch.

Unterhaltungswert: beachtlich.

Das PC PLAYER-Fazit: Streng genommen eine höchst idiotische Anwendung; der Unterhaltungswert ist aber nicht zu verachten.

Zugriff auf jeden der 80 Levels in Mirages neuem Denkspiel gewährt Ihnen diese Paßwart-Liste.

eben Sie der Evolution den entscheidenden Kick! Nervenzusammenbrüche wegen eines schier unlösbaren »Humans«-Levels gehören nun der Vergangenheit an. Wir verraten Ihnen die gesammelten Codeworter, damit Sie alle Stufen direkt anwählen können.

01	DARWIN (- SPEAK)
02	ANDIE PANDY
0.3	GET A LIFE
04	CARLOS
05	HOWIE
06	MOOBLE (TORCH)

07	CSL
BO	THE HUMBLE ONE
09	PIXIE
10	MILESTONE
11	WAR WAR WAR

12 J MCKINNON

	13
ONE	14
	15
	16
\R	17

13	UNLUCKY - WHEEL)
14	BLUE MONKEY
15	RED DWARF
16	BAD TASTE
17	THE KITCHEN
18	CI

19	SORT IT OUT
20	SMART
21	VILLA3BORO2 (DR AGO
22	EARLY MORNING
23	BORO4LEEDS1
24	EASY LIFE (ROPE)
25	JIMS TIES
26	PARKVIEWWARHDOCTOR
27	NICENEASY
28	GREEN CARD
29	COOKIE
30	MALCY MALC
31	RAVING BURK
32	YOU GOT IT
3.3	SGNIMMEL
3.4	MINISTRY
35	MAD FREDDY

31	MANIAG DOM
32	YOU GOT IT
3.3	SGNIMMEL
34	MINISTRY
35	MAD FREDDY
36	BIZARRE

37 FREE SCOTLAND APPLE IUICE 38 39 40 BANANNA MOON 41 BONUS

ROUNCING 42 43 NO MONEY 45 VISION

SISTERS FAST FASHION 48 CARGO PAR C NESRITT RANGERS

50

RAINBOW 31 52 DOODY MIGHTY BAZ TIRED

CONSOLIDATED 56 AMERICA

58 59 ISOLATION PROMISED LAND 60 61 BIG RAB MIAMI VICE 64 MARGARET M

66 HELP ME 68 69 WINE AND DINE

70 NIN 71 TECHNOPHOBE 73 TIME IS

74 RUNNING OUT 75 LORDS OF CHAOS NOW ITS DONE 77 IM OUT OF HERE

78 HERES TO A BETTER LIFE 80 BYE BYE BYE

Die Inserenten

BOMICO11
DMV63, 75, 81, 87
Electronic Arts2, 3
H + B EDV93
KM Handelsgesellschaft mbH119
Microprose15
Okay Soft105
PSYGNOSIS120
RUSHWARE9, 31, 49, 71
SHARECARE93
SOFT & SOUND Software GmbH35
Software Paradies
United Software40, 41





Tel.: 0711/2369964

Fax: 0711/2621979

enn der Goldschlüssel unauffindbar ist oder man ständig vom großen grünen Wutz aufgefressen wird, dann regen sich Jammer und Wut in den Seelen verzweifelter Spieler. Bei jedem Adventure oder Rollenspiel Jauert irgendwo der tote Punkt, an dem man beim besten Willen nicht weiterkommt. Damit Sie sich von solchen Sackgassen nicht den Tag verderben Jassen müssen, bieten wir Ihnen in jeder Ausgabe eine hübsche Ladung erlessener Tips

und Spielelösungen. Wir konzentrieren uns dabei immer auf ein aktuelles Topspiel, dessen Lösungsweg besonders gründlich beschrieben wird. Als Zugabe gibt es einige kleinere Tips oder Paßwörter; außerdem veröffentlichen wir auf unseren Disketten hilfreiche Schummelprogramme.

GUTES GELD FÜR GUTE TIPS

Wir wünschen Ihnen zum einen viel Spaß bei der Lekture unserer Spieletips; zum anderen sind wir auf Ihre Beiträge ganz versessen. Das Einsenden selbst erarbeiteter Spielelösungen kann sich durchaus lohnen; in jeder Ausgabe wird der beste Beitrag (sei es eine Lösung oder ein Programm) mit 500 Mark honoriert. Für alle anderen Tips, die abgedruckt werden, lassen wir ein PC-Spiel Ihrer Wahl springen.

Egal, ob Codewort-Liste, Komplettlösung oder Schummel-Programm, schicken Sie Ihre Beiträge bitte an folgende Adresse:

DMV Daten- und Medienverlag Redaktion PC PLAYER ennwort: Tips & Tricks

Kennwort: Tips & Tricks Zaunkönigsweg 2c, 8000 München 82

Vergessen Sie Ihren Absender nicht und geben Sie außerdem an, weiches Spiel Sie im Falle eines Falles gewinnen möchten. Ihre Einsendungen müssen natürlich frei von den Rechten Dritter sein und sollten nur uns, aber keinem anderen Verlag angeboten werden. Der

Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wenn Sie unser Leben leichter machen wollen und Ihre Chance auf eine Honorierung erhöhen möchten (Motivieren leicht gemacht), dann beachten Sie bitte folgende Feinheiten:

Karten mit schwarzem Filzstift oder Kugelschreiber (bitte kein Bleistift) auf weißem Papier zeichnen (Karos und Linien sollten tabu sein). Falls Sie ihre Karten am Computer gezeichnet haben, dann schicken Sie uns die Dateinen bitte auf Diskette, bevorzugt in einem Postscript-kompatiblen Format gespeichert (2.B. EPS oder Illustrator).

Fügen Sie möglichst einen Ausdruck bei.

Wenn Sie ein nettes Schummel-Programm geschrieben oder einen besonders tollen Spielstand auf Lager haben, dann schicken Sie uns das Kleinod bitte auch auf Diskette ein und legen Sie unbedingt ein Begleitschreiben mit Anleitung bei. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß es mitunter ein paar Wochen dauern kann, bis wir jede Zuschrift bearbeitet haben. Danke für Ihr Verständnis und viel Spaß beim Mitmachen!



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLM

Intrigen und Mord im viktorionischen London: Rechtzeitig zur Veröffentlichung der deutschen Version von Electronic Arts' Kriminol-Adventure prösentieren wir Ihnen eine Komplettlösung.

it dem erfreulich komplexen Sherlock Holmes-Programm feierte Electronic Arts einen gelungenen Einstand im Genre der Abenteuerspiele. Wenn in einer kriminalistischen Sackgasse selbst Dr. Watson Ihre kleinen grauen Zellen nicht mehr inspirieren kann, hilft unser Wegweiser durch das Programm bestimmt weiter. Wir verschlüsseln wieder einige wichtige Begriffe, damit Sie beim Ouerlesen nicht aus Versehen mehr Tips erhaschen, als Sie eigentlich erfahren wollen. Zum Entschlüsseln müssen Sie von jedem Buchstaben »einen abziehen«. Aus B wird also A. aus C wird B. und so weiter. So verwandelt sich z.B. das codierte Kauderwelsch »TIESMPDI IPMNET« in »SHERLOCK HOLMES«.

Sarahs Schicksal

Gehen Sie zur Gasse hinter dem Regency-Theater. Man beachte die Zigarettenkippe, die Theaterkarte und die Fisenstange, Untersuchen Sie die Leiche von Sarah Carroway genau. Im Gespräch mit Watson stellt sich heraus, daß der Mörder eine gezackte Klinge verwendete und die Juwelen des Opfers gestohlen hat. Nehmen Sie eine Probe des weißen Puders auf der Wunde. Mit dem Inspektor reden, der einen Zeugen erwähnt; außerdem verrät er die Adresse von Sarah Carroways Wohnung, Gehen Sie nun in Sarahs Garderobe. Auf einer verschlossenen Truhe mit Schubladen befinden sich einige

Blumen mit der Nachricht eines anonymen Bewunderers. Nachricht und Blume nehmen, die Flasche mit Fau de Seine-Parfum nicht vergessen und mit XBUTPO SFEFO, um die Zeugin Sheila Parker zu beruhigen. Geben Sie das Beruhigungsmittel an Sheila, die daraufhin befragt werden kann. Sie erzählt von einem Mann mit einem Mantel, der vom Tatort geflohen war. Sie erfahren. daß Sarah einen Anhänger von ihrer Schwester Anna erhalten hatte. Sheila sagt außerdem, daß das Parfum das Geschenk eines speziellen Freundes war, dessen Identität sie geheimhielt. Zeigen Sie Sheila die Theaterkarte, die Sie vorher aufgesammelt haben. Beachten Sie die Spuren von Öl und schwarzem Haar am oberen

Ende der Tür, letzt mit Carruthers reden; er erwähnt einen Verdächtigen, der in der Gasse herumlungerte. Der etwa 17 lahre alte Junge hatte ihn nach Sarahs Adresse gefragt. Als Carruthers die Antwort verweigerte, bat der

lunge ihn darum, eine Nachricht im Pub Moongate zu hinterlassen. Im Laufe des Gesprächs erfahren Sie, daß der Mörder die Tür aufgebrochen, den Raum durchsucht und schließlich draußen auf Sarah gewartet hatte. Aber wie kommt man wieder aus dem Raum heraus? Unter der HBSFFSPCF liegt eine GFEFS; gibt man sie Carruthers, repariert er das Schloß. Als nächstes besuchen wir die Wohnung von Sarah Carroway. Hier den SFHFOTDIISN öffnen und den kleinen Messingschlüssel nehmen. Die Wäsche untersuchen; auf einem Sweater des Kensington Rugby Teams findet man Spuren von Öl und schwarzen Haaren. Begeben Sie sich zu Baker Street und

benutzen Sie das weiße Pulver und

dem Labortisch, Nach den Experimenten findet man heraus, daß die Blume auf Jod-Basis gefärbt wurde und daß es sich hei dem Pulver um eine Arsen/Sei-

Sherlock **Holmes**

Spiele-Lösung

fen-Mischung handelt. Zur Tür hinaus gehen, mit Wiggins reden, ihm die Blume geben und nach deren Verkäufer suchen lassen. Zurück zur Gasse hinter dem Regency-Theater; die Leiche wurde abtransportiert und die Tür zur Garderobe verriegelt. Gehen Sie nun zum Leichenschauhaus: der Coroner läßt Sie Sarahs Habseligkeiten untersuchen, aber nicht mitnehmen. Im Gespräch mit Gregson fragt man nach

des Monats die Blume auf



einer Möglichkeit, eine Erlaubnis zu erhalten. Er empfiehlt den Besuch bei Lestrade im Scotland-Yard-Gebäude. das ietzt auf der Karte auftaucht.

Bei Scotland Yard beziehen Sie sich auf das Gespräch mit Gregson, aber der Constable läßt Sie nicht vorbei. Zurück zum Leichenschauhaus gehen und mit Gregson reden, der Sie beim nächsten Besuch bei Scotland Yard begleitet. Reden Sie hier mit Sergeant Duncan, der allerdings keinen sehr kooperativen Eindruck macht. Das Gebäude verlassen und mit dem scheinbar blinden Verkäufer reden. Drohen Sie ihm an, seine wahre Identität zu verraten. Die Folge ist ein Hinweis auf eine kleine Schwä-

che des Sergeant: er ist sehr anfällig für Schmeicheleien. Man redet erneut mit dem Sergeant und schmiert ihm reichlich Honig ums Maul, woraufhin er Inspector Lestrade holt, der die Erlaubnis ausstellt. Den entsprechenden Paß überreicht Ihnen der Sergeant. Zurück ins Leichenschauhaus, mit dem Coroner reden und ihm den Paß geben. Den großen Schlüssel nehmen und nach einer Analyse des weißen Pulvers fragen, das sich als Konservierungsmittel entpuppt. Gehen Sie zur Gasse hinter dem Theater und öffnen Sie die Tür mit dem großen Schlüssel. Mit dem kleinen Messingschlüssel läßt sich die Schubladentruhe entriegeln, in der man Eintrittskarten für die Oper findet. Carruthers verrät die Adresse des Opernhauses, in dem Anna Carroway auftritt. Sie können nun zur Chancery-Oper gehen und dort mit dem Manager reden. Er sagt, daß Anna Carroway erkrankt sei und verbietet den Besuch ihrer Garderobe. Zeigen Sie die Eintrittskarten den beiden Platzanweisern und gehen Sie die Treppe hinauf. Im nächsten Raum die Karten Mrs. Worthington zeigen, die daraufhin über den Anhänger und James erzählt. Sie stellt Ihnen auch eine Erlaubnis aus, um Annas Garderobe betreten zu dürfen, Geben Sie diese Notiz dem Manager und untersuchen Sie den Raum. Sobald der Manager einschreitet, wenn Sie etwas genauer untersuchen wollen, verlassen Sie den Raum und sprechen mit Watson. Dann erneut den Raum betreten und Watson anreden; er wird nun den Manager ablenken. Sie können jetzt ungestört die NJU-UMFSF TDIVCMBEF öffnen und den Schlüsselbund entnehmen.

Als nächstes besucht man Belle's Parfümerie. Fragen Sie Belle nach dem jumgen Mann, der die Flasche Fau de Seine gekauft hatte. Nachdem man bei der Beschreibung angegeben hat, daß er groß ist und für seine schwarzen Haare Öl verwendet, identifiziert Belle ihn als Rugbyspieler. Fragen Sie Belle nun nach dem Parfum La Cote d'Azur. Während sie hinten im Lager nachsieht, spricht man mit dem Mädchen über den jumgen Mann und findet heraus, daß er Senior Service-Zigaretten raucht.

Auf dem Sportplatz von South Kensington Field redet man nun mit dem Trainer. Beschreiben Sie den jungen Mann als Raucher von Senior Service, der den Vornamen James trägt. Der Trainer zitiert Sanders herbei, den Sie nun befragen dürfen. Er leugnet, Sarah gekannt zu haben, bis man ihm die Eau de Seine-Flasche zeigt, Daraufhin erfahren Sie den Standort des Eaton-Schlafsaals, Dort angekommen teilt man Sanders mit, daß Sarah tot ist. Er glaubt Ihnen nicht und will einen Beweis. Im Leichenschauhaus will der Coroner die Todesurkunde nicht herausrücken. Sie gehen deshalb zu Baker Street und fragen den Zeitungsverkäufer Jonas nach einer älteren Ausgabe, in der Sarahs Tod beschrieben ist, Ionas kann nicht helfen, also sprechen Sie wieder einmal Wiggins an.

Nehmen Sie die Zeitung und fragen Sie Wiggins nach dem Anbieter der Blume Es handelt sich um die Verkäuferin Leslie in Covent Garden, Gehen Sie zunächst zum Eaton-Schlafsaal zurück und geben Sie Sanders die Zeitung. Er spricht von Anna Carroway und deren Verlobten Antonio Caruso, der sich öfters in der St. Bernards Snooker-Akademie herumtreibt. Sanders erwähnt außerdem einen Platz in der Nähe einer Grundschule, wo Anna sich oft mit einem kleinen Jungen unterhalten hatte. Gehen Sie nach St. Bernards und versuchen Sie, von den Snooker-Spielern Informationen über Caruso zu erhalten. Jack Mahoney kennt Carusos Adresse. will sie aber nicht verraten. Befragen Sie den Barkeeper über Mahoney und konfrontieren Sie diesen dann mit den neugewonnenen Erkenntnissen, Mahoney gibt nach und sagt Ihnen Carusos Adresse. In dessen Wohnung angekommen sieht man sich zunächst das Photo auf dem Tisch an. Caruso erzählt über Annas Verschwinden und verrät ihre Adresse. Er empfiehlt, laut und ausdauernd anzuklopfen, weil die Haushälterin schwerhörig ist. Fragen Sie ihn nach den Picknicks; dabei erfahren Sie, daß Anna einen Kreisel (Gyroscope) für den kleinen Jungen kaufen wollte. Gehen Sie zur Baker Street und luchsen Sie Wiggins seinen Kreisel ab.

Die verschwundene Schwester

letzt geht's zum Picknick-Platz, wo man den Kreisel mit dem Jungen benutzt, um dessen Aufmerksamkeit zu erregen. Er erzählt, daß er Paul heißt, daß sein Vater ein einflußreicher Mann ist und daß Anna sein Kindermädchen war. Geben Sie den Kreisel dem Jungen und heben Sie dessen Mütze auf, sobald er gegangen ist. Sehen Sie sich die Mütze genau an und gehen Sie dann zum Eddington-Equestrian-Geschäft. Wenn man den Verkäufer nach dem Besitzer der Mütze befragt, verweigert er jegliche Informationen. Im Gespräch mit Watson erörtern Sie eine Strategie; untersuchen Sie dann das betrügerische Wappen. Nachdem alle Kunden den Laden verlassen haben, verrät der genervte Verkäufer, daß Lord Brumwell die Mütze für seinen Sohn Paul kaufte. Im Haus der Brumwells angekommen stellt sich heraus, daß der Lord momentan unnäßlich ist. Fragen Sie Lady Brumwell nach Paul und Anna. Sie gibt an, daß Anna entlassen wurde und ihr momentaner Aufenthaltsort unbekannt ist. Sie erhaschen die Information, daß einer von Lord Brumwells Gästen eine äußerst übelriechende Zigarettenkippe im Foyer hinterlassen hatte.

Verlassen Sie das Gebäude und gehen Sie zu Covent Garden, Madame Rosas Laden kann besucht werden, was momentan keinen Nutzen hat. Kaufen Sie am Blumenstand einige Veilchen von Leslie. Man befragt sie nach dem Mann, der die rosa Nelken erworben hatte und zeigt ihr die handschriftliche Notiz, die an den Blumen in Sarahs Garderobe befestigt war. Leslie gibt zu, den Zettel für einen Mann geschrieben zu haben. der sie unbedingt zu einem Drink im Pub einladen wollte. Als sie sich weigerte, wurde der Mann wütend und warf seine Zigarette in das Faß. Er verlor dabei etwas von seinem Ärmel, das ebenfalls ins Faß fiel. Nehmen Sie die Blumen aus dem ESBIULPSC und benutzen Sie ihn in Verbindung mit dem Faß, um an den Manschettenknopf mit den Initialen G.B. zu kommen. Gehen Sie in das Moongate Pub und sprechen Sie mit dem Gastwirt, der aussagt, daß der Man-

schettenknopf dem Präparator Mr. Blackwood gehört. Ein Beispiel von Blackwoods Schaffen sei in Bradleys Tabakladen zu sehen. Nun sieht man sich im Raum um und untersucht vor allem die beiden Bilder. Vom Gastwirt will man Einzelheiten über den jungen Mann erfahren, der sich für Sarah Carroways Adresse interessiert hatte. Es gibt zwei Methoden, um an diese Information heranzukommen. Sie können alle drei Gäste und den Gastwirt im Dartsspiel besiegen, oder befragen den Gastwirt nach dessen militärischer Karriere und verweisen auf die beiden Bilder. Sie erfahren nun, daß der gesuchte junge Mann für den Apotheker in Hattington Street arbeitet. In der Apotheke sollte man erst etwas kaufen; danach darf man mit Richard reden. Er gibt zu, sich in Sarah verliebt zu haben, ist aber nicht in den Mord verwickelt.

Die nächste Station ist Bradleys Tabak-

laden. Versuchen Sie eine Zigarrenkiste zu bewegen, aber Alfred hat etwas dagegen. Nachdem man mit ihm gesprochen hat, ändert er seine Meinung, Alle drei Kisten schiebt man zum Elchkopf hin. Dann die Dritte erneut bewegen: Holmes stapelt sie auf die beiden anderen. Raufklettern, den Elchkopf nehmen und die Adresse des Oxford-Praparator-Geschäfts entnehmen. Hier angekommen untersucht man das gezackte Messer, den blutigen Arbeitskittel und befragt Lars nach diesen Gegenständen. Er erzählt, daß der Kittel Mr. Blackwood gehört. Er be-schreibt Blackwood als mittelgroßen, grauhaarigen Mann mit Zylinderhut und Monokel, Blackwood hätte erwähnt, daß er jemanden bei den Surrey Docks treffen wollte. Sprechen Sie mit Watson über die Docks. Er empfiehlt, daß Toby, der Hund bei Old Sherman's, die Spur aufnehmen soll. Nehmen Sie den Kittel und gehen Sie zu Old Sherman's. Mit Sherman reden und eine Leine nehmen. Die Leine dann mit Toby benutzen und man gelangt automatisch zu den Docks.

Toby zeigt großes Interesse an dem Warenhaus, aber die Tür läßt sich nicht öffnen. Sie bewegen das Faß vor die Tür, klettern rauf und nehmen den Eimer. Das Fenster ansehen; es ist vor lauter

Dreck undurchsichtig. Das Faß zurückbewegen und den Lappen nehmen. Benutzen Sie den FJNFS mit der UIFNTF und anschließend den MBOOFO mit dem FJNFS. Schließlich den Lappen mit dem Fenster benutzen und durchsehen. Zwei Männer unterhalten sich: zu einem paßt Blackwoods Beschreibung: der andere untersucht einen großen Anhänger. Die Tür ist mit einem Brett verrammelt worden. Sie sprechen mit Watson über eine Strategie, öffnen die Schuppentür und nehmen den Hammer. Den Hammer mit der Warenhaus-Tür benutzen und eintreten, Blackwood kann gefaßt werden, doch der andere Mann entkommt. Zurück nach Baker Street, wo Blackwood verhört wird.

Es hat den Anschein, als sei er vom Bow Street Polizeirevier verhaftet worden, weil er Sarahs gestohlene Juwelen besessen hatte. Sie gehen nach Bow Court, aber der Wächter läßt Sie nicht eintreten. Deshalb erst zu Scotland Yard, einen Paß vom Sergeant ausstellen lassen und diesen dann dem Wächter in Bow Court geben. Reden Sie mit Blackwood. Er sagt, daß er von einem unbekannten älteren Mann angeheuert wurde, um einen Brief zu finden, der Carroway gehörte. Er hatte Sarahs Garderobe durch sucht, fand aber nichts und wartete deshalb in der Gasse auf sie. Als er Sarah aufhielt, geriet sie in Panik. Blackwood tötete sie und stahl ihren



Anhänger. Der ältere Mann sagte aber, daß Sarah die falsche Carroway gewesen sei; der Brief befinde sich im Besitz von Anna. Fragen Sie Blackwood, wem er den Anhänger verkauft hatte, aber er verweigert die Antwort.

Sie gehen zu Anna Carroways Haus und erinnern sich an Carusos Hinweis über

die schwerhörige Haushälterin. Benutzen Sie Türklopfer und Klingel einige Male, aber nichts passiert. Mit dem Schlüsselbund sperrt man schließlich die Tür auf. Wenn

Sherlock Holmes Spiele-Lösung

des Monats

Watson darauf hinweist, daß iemand drinnen sein könnte, müssen Sie noch ein wenig länger läuten und klopfen. Wenn Watson davon überzeugt ist, daß man lang genug gewartet hat, darf man das Haus schließlich betreten. Drinnen nehmen Sie die beiden Visitenkarten, bewegen die Pflanze und verstreuen dabei etwas Dreck. Nach oben gehen. wo man der Putzfrau von dem Schmutz erzählt. Diensteifrig verläßt sie das Zimmer, woraufhin Sie die Statue bewegen und das Buch nehmen können. Lesen Sie es: es ist Anna Carroways Tagebuch. Sie hatte anscheinend Detektive angeheuert, um den Diebstahl des Anhängers in Zusammenhang mit dem Mord an ihrer Schwester zu untersuchen. Sie vermutete, daß der Dieb die Juwelen verkaufen würde. Der Anhänger enthielt einen sehr wichtigen Brief. Lesen Sie die Visitenkarten; die eine stammt von Caruso und die andere von Jacob Farthington, den Rechtsanwalt von Grey

Inn. Besuchen Sie Farthington und reden Sie mit ihm. Er
erzählt, daß Anna ihn beauftagt hatte, die wahre Herkunft ihres unehelichen Sohnes zu klären. Anna wollte
den Jungen wieder zu sich
holen, was Lord Brumwell
aber sehr verärgerte. Farthington ist wegen Annas Verschwinden beunruhigt und
verspricht Holmes, bei der

Suche behilflich zu sein.

Annas Geheimnis

Gehen Sie wieder zur Bow Street; sagen Sie Blackwood, daß der verkaufte Anhänger den Brief verborgen hatte, den er finden sollte. Blackwood rückt nun Informationen über Jaimeson raus,

Sherlock Holmes Spiele-Lösung

des Monats

den Mann, an den er den Anhänger verkaufhatte. Man geht zu Jaimeson und droht ihm, daß er wegen Mordes an Sarah Calloway angeklagt werden könnte. Er erzählt darauf-

hin, daß er den Anhänger an den Privatdetektiv Moorehead verkauft hat und daß ein gewisser Robert Hunt auch über diese Information verfügt. Sie besuchen nun die Moorehead & Gardner-Detektivagentur. Fragen Sie nach Moorehead, der nicht anwesend ist. Der Sekretärin eine Visitenkarte geben. Sie sagt, daß auch Gardner nicht da ist; er wollte einen Klienten im Regent Park Zoo um Mitternacht treffen, um ihm den Anhänger zu geben.

Nun zum Zoo gehen, mit dem Constable sprechen und den Zoo betreten. Ein Objekt fällt im Löwenkäfig auf. Gehen Sie zum Büro und untersuchen Sie die Leiche von Gardner. Sein Schädel ist eingeschlagen, Schlamm befindet sich auf seiner Kleidung, Spuren von Krallen sind zu erkennen und ein Bein ist gebrochen. Er wurde offensichtlich an einem anderen Ort getötet und dann an die ietzige Position gezerrt. Nun mit Gregson sprechen, der aber keine große Hilfe ist. Das Büro betreten und Hollingston ansprechen, der die Adresse von Simon Kingsley verrät, einem speziellen »Freund« des Löwen Felix. Sie gehen zu Kingsleys Wohnung und betrachten Stiefel und Bild. Fragen Sie Kingsley nach seinem Lieblingstier, woraufhin er zugibt, Gardners Leiche aus dem Käfig entfernt zu haben, weil er befürchtete. daß Felix den Mann getötet habe. Kingsley erklärt sich dazu bereit, sich mit Ihnen beim Löwenkäfig zu treffen. Sie gehen nun wieder zum Löwenkäfig, wo Kingsley Felix ablenkt, während Sie das glitzernde Objekt aufsammeln. Es handelt sich um eine Taschenuhr, die geöffnet werden kann und offensichtlich Gardner gehörte. In der Uhr steckt ein Stück Papier, auf dem einige Zahlen gekritzelt sind. Zurück zur Detektiv-

agentur und nach Moorehead fragen -Pech, er hat das Buro gerade verlassen. Die Sekretärin gibt an, daß Moorehead seinen Safe öffnete und rausrannte. nachdem ein Junge ihm eine Nachricht überbrachte. Sagen Sie Watson, daß Moorehead sich in großer Gefahr befindet, daß er keine Ahnung von dem Tod seines Partners hatte und nun unter mysteriösen Umständen aus dem Büro gelockt wurde. Lange Rede, kurzer Sinn: Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, um ins Büro einzubrechen. Nehmen Sie die Schreibmaschine und warten Sie die anschließende Sequenz ab. Holmes findet im Büro eine Nachricht für Moorehead, der mit dem Anhänger zur St. Pancras Station kommen sollte, wenn er seinen Partner und seinen Klienten lebend wiedersehen wolle. An der Station angekommen, wird Moorehead von Mr. Hunt mit einer Pistole bedroht. Moorehead hat den Anhänger nicht dabei und befördert die Pistole außer Reichweite; Hunt stößt ihn daraufhin vor einen näherkommenden Zug. Watson verwahrt die Pistole, während Sie Hunt erklären, daß Sie ihn für den Tod von Moorehead und Gardner sowie Anna Carroways Verschwinden verantwortlich machen. Hunt erklärt, daß man Anna nie wieder lebend sehen wurde und schwört Rache, Gehen Sie zur Bow Street und reden Sie mit Hunt. Beschuldigen Sie ihn, für eine andere Person zu arbeiten, aber er wird nicht reden.

Nun zurück zur Detektivagentur. Ins Büro gehen, den Stuhl bewegen, die falsche Bücherreihe bewegen und den Zettel mit den Zahlen in Zusammenhang mit dem Safe benutzen. Den Anhänger entnehmen und öffnen; das darin enthaltene Dokument aufsammeln und lesen. Der Brief stammt vom verstorbenen Arzt der Brumwell-Familie, Doktor Smithson. Kurz vor seinem Tod wollte er Annas Geheimnis lüften. Anna brachte Paul zur Welt, als sie für die Brumwelfs als Dienerin arbeitete Der feibliche Vater, Lord Brumwell, ließ die Leute glauben, daß seine Gattin Pauls Mutter sei. Anna wurde entlassen. als das Kind sich mehr und mehr auf sie fixierte. Ihr wurde der Zorn der mächtigen Brumwells angedroht, falls sie

iemals die Wahrheit erzählen würde. Sie stellen den Stuhl wieder zurück und gehen zum Haus der Brumwells. Nachdem man den Brief Lady Brummwell gezeigt hat, wird man vom Lord empfangen. Er gibt zu, Blackwood und Hunt angeheuert zu haben, um den Anhänger zu besorgen. Nach Annas Aufenthaltsort befragt, nennt er Hunts Wohnung. Er verabschiedet sich dann, um »in sich zu gehen«; der Schlingel snerrt Sie aber kurzerhand ein. Um zu entkommen, bewegt man das linke Schwert und schaut dann das Bild an: eine Art Haken ist jetzt zu sehen. Das Bild öffnen, den Safe öffnen und den kleinen Schlüssel nehmen. Mit diesem Schlüssel entriegelt man die Tür und kann nur noch beobachten, wie Lord Brumwell sich das Leben nimmt. Gehen Sie zu Hunts Wohnung und öffnen Sie das Buch: Sie erfahren hier Details über Hunts Geschäfte mit Madame Rosa und Lord Brumwell. Das Lesezeichen aufsammeln, das man laimeson in dessen Wohnung gibt. Nehmen Sie die Tarot-Karten und den kleinen verzierten Schlüssel, Nun zu Madame Rosa marschieren, die nicht anwesend ist. Die MJOLF LFSAF bewegen, um das Bücherregal zu öffnen, das eine Kiste enthalt. Benutzen Sie den verzierten Schlüssel mit der Schreibtisch-Schublade, nehmen Sie den Silberschlüssel und benutzen Sie ihn mit der Kiste.

Das Pergament ergattern, das eine Quittung für die Miete eines Anwesens am Savoy St. Pier ist. In einer Nachricht bittet Hunt Rosa darum, das Dokument sicher aufzubewahren. Nun zum Pier gehen und durch das Fenster sehen. Ein Behälter mit Schwarzpulver ist zu erkennen, in dessen Nähe sich eine Zündschnur und eine brennende Kerze befinden. Die Zündschnur ist mit dem Türgriff befestigt; das Öffnen der Tür würde die Schnur zur Kerze hinaufspannen. Die Flamme würde die Zündschnur auch dann erreichen, wenn die Kerze weit genug herabgebrannt wäre. Nehmen Sie jetzt die FITFOTUBOHF. benutzen Sie sie an der Tür und betrachten Sie die Schlußanimation. Holmes kündigt noch sein nächstes Abenteuer an; dann ist der Fall gelöst. Well done!

110

ie retten Sie Prinzessin Cassima? Viel wichtiger noch: Wie retten Sie die eigene Haut? Unsere Komplett-Lösung von Kings Ouest VI holt Sie aus den kniffligsten Situationen - und nur aus diesen. Denn damit Sie beim Durchblättern der Lösung nicht aus Versehen Dinge lesen, die Sie gar nicht lesen wollen, haben wir wichtige Begriffe verschlüsselt. Lesen Sie beispielsweise BMFYBOEFS, dann gehen Sie bei iedem Buchstaben eine Stelle im Alphabet zurück: Aus B wird A. aus M wird L... bis Sie schließlich »Alexander« lesen können. Aus einem Z wird dementsprechend ein A.

Isle of the Crown

Schöner Strand! Was kann ich hier alles anstellen?

Zuerst mal den Ring aufheben, der links liegt. Unter der Planke ist eine Kiste, in der Kiste liegt eine Münze, die man braucht

Ich kann nicht mit dem Mann an der Fähre reden.

Die Programmierer haben die Tür gut versteckt, sie ist sehr weit links am Bildschirmrand. Der Laderaum tut nichts zur Sache. Reden Sie vorher mit dem Mann im Buchgeschäft. Nehmen Sie den Gegenstand auf dem Tisch mit.

Was mache ich im Buchgeschäft und im Leihhaus (Pawn Shop)?

Mehrmals mit dem Buchhändler reden. Das langweilige Buch mitnehmen. Nach dem Gedichtband suchen (ziemlich weit rechts im Regal). Die lose Seite nicht vergessen. Mit dem Hofnarren reden, zur Identifizierung den SIOH zeigen. Mit dem Fährmann reden und erst dann ins Leihhaus gehen. Für die Magische Karte darf man ruhig den SJOH springen lassen, man bekommt ihn später wieder im Tausch gegen eine OFSMF. Für die Münze erhalten Sie eine der vier Sachen auf der Theke; diese muß man immer wieder hin und her tauschen. Vergessen Sie nicht, die Mülleimer draußen genau zu untersuchen! Wenn im Leibhaus der Kanuzenmann auftaucht und sie die »Drink Me«-Flasche haben, dann stellen Sie keine Fragen nach dem »Warum« (das wissen nur die Programmierer) sondern

DIE LÖSUNG 7U

KING'S QUEST VI

MÄRCHENPRIN7

Diese Komplett-Lösung führt Sie von den Logik-Klippen über dos Reich der Toten bis zum Hoppy End beim jüngsten Kings-Quest-Adventure.

trinken einfach das Fläschchen aus.

Das Mädchen im Rosengarten will nicht mit mir reden.

Mit ihr kommt man erst spät im Spiel ins Gespräch. Man sollte eine VFJTTF SPTF mitbringen. Dann den SJOH des CIFTUT überreichen.

Was macht der Vogel im Baum?

Das ist die Nachtigall der Prinzessin. Jollo der Hofnarr weiß mehr. Mit der mechanischen Nachtigall kann man sie locken. Den SJOH kann man ihr geben, wenn man ihn ganz sicher nicht mehr braucht (nach den Wachen, dem Leinhaus-Besitzer und dem Narren). Später gibt man ihr das HEEJDIU und noch viel später die VFJTTF SPTF (gibt nur mehr Punkte, ist aber nicht notwendis).

Wie komme ich in das Schloß?

Zeigen Sie den Wachen Ihren Ring. Später kommen Sie nur noch mit einer gehörigen Portion Magie ins Schloß, wenn alle anderen Puzzles gelöst sind.

Wie komme ich von der Insel runter? Sie brauchen die Karte aus dem Leihhaus. Benutzen Sie die Karte, um sich auf die anderen Inseln zu wünschen.

Isle of Wonder

Die Auster will schlafen. Was muß ich tun?

Benutzen Sie das MBOHXFJMJFHF CVDI. Beim Gähnen greifen Sie zu. Wie überliste ich die fünf Gnome? Nummer 1 mit der CMVNF (von der Isle of the Sacred Montain)

Nummer 2 mit der OBDIUJHBMM (Isle of the Crown)

Nummer 3 mit dem NJOA-CPOCPO (Isle of the Crown)

Nummer 4 mit der IBTFOQGPUF (Isle of the Crown)

Nummer 5 mit der speziellen UJOUF (Isle of the Crown)

Wie überliste ich die Schwarze Witwe? Ziehen Sie den Faden am Boden des Netzes, dann nehmen Sie das Papierstück

Was mache ich mit dem Bücherwurm? Schweres Wortspiel: Er will das »Dangling Participle« von der Isle of the Beast. Wie komme ich an den Sumpfschlamm?

Erst nehmen Sie die Tasse und versuchen so etwas zu nehmen. Im Verlaufe der Diskussion geben Sie die Tomate dem Baumstamm.

Was mache ich mit den Baby-Blumen und dem Loch in der Wand?

Geben Sie einer Blume eine Milchflasche, dann werden die anderen weinen. Die Tränen sammeln Sie am besten in der Lampe von der Isle of the Beast. Das Loch nehmen Sie mit. Da es sich hinter den Blumen versteckt, sollten Sie diese beruhigen; am besten mit Musik. Benutzen Sie die GMPELIE

Was ist im Schachbrett-Land zu tun? Wenn Sie das erste Mal kommen, nehmen Sie den roten Schal mit, den eine der Königinnen liegen läßt. Beim zweiten Mal sollten Sie die LNIME gegen das Ei eintauschen.

Was brauche ich alles von der Isle of Wonder?

Am Strand: den unvollständigen Satz und die Perle.

Vom Bücherwurm: den Zettel und das seltene Buch.

Vom Sumpf: eine Milchflasche und etwas Sumpf-Schlamm.

Aus dem Garten: die Tomate, Baby-Tränen, das Loch, die Tasse, die »Drink Me«-Flasche und den Eisberg-Safat (einige Gegenstände tauchen erst spät im Spiel auf).

Aus dem Schachbrett-Land: den Schal und das Ei.

Isle of the Sacred Mountain

Wie löse ich die Klippen?

Nummer 1: Die Lösung steht im Handbuch des Spiels. Klicken Sie in den vier Worten auf die Buchstaben R, I, S und E. Nummer 2: Die Lösung steht wieder im Handbuch, Klicken Sie die Symbole der Buchstaben S, O, A und R an. Nummer 3: Das eigentliche Rätsel steht im Handbuch, Klicken Sie die Steine in der Reihenfolge: 4, 1, 2 (und keine anderen). Nummer 4: Handbuch! Klicken Sie auf die Symbole der vier magischen Eigenschaften (im englischen: Azure, Caterpillar, Tranquility, Air). Nummer 5: Wieder ins Handbuch gucken. Klicken Sie die Buchstaben A, S. C. E. N und D.

Ich bin oben und die alte Frau nervt mich.

Einfach abwarten, die verschwindet schon von selber. Nicht die Höhle übersehen. Diese müssen Sie benutzen; also mit der Hand anklicken, um hinein zu gehen.

Ganz schön dunkel in dieser Höhle.

Eine Lampe gibt's im Leihhaus. Besorgen Sie sich das Pfefferminzkraut aus der Höhle, das war's.

Hoppla! Da ist auf einmal ein schwarzes Pferd

Prima, dann haben Sie ja schon viel geschafft, weil es erst spät im Spiel erscheint. Nutzen Sie den Zauberspruch, um es zu reiten.

Was brauche ich alles von dieser Insel? Strand: Die stinkende Blume und die schwarze Feder. Höhle: Das Pfefferminz-Kraut sowie einiges aus den Katakomben (nächstes Kapitel).

Isle of the Beast

Was mache ich mit dem Wesen, das da am Baum hängt?

Das ist das »Dangling Participle» für den Bücherwurm. Mit dem unvollständigen Satz fangen Sie es ein.

Autsch! Das Wasser ist kochend heiß! Nehmen Sie den RBMBU aus dem Garten der Isle of Wonder, aber schnell, bevor er schmilzt.

Wie komme ich am Bogenschützen

vorbei?

durch?

Sie brauchen den TDIJME aus den Katakomben

komben. Wie komme ich durch die Rosen

Sie brauchen die TJDIFM von der Isle of Mists.

Was brauche ich alles von der Isle of the Beast?

Strand: Das »Dangling Participle«. Kochender Teich: Die Lampe. Rosengarten: Weiße Rosen und den Ziegelstein vom Eingang. Biest: Den Spiegel und den Ring, sowie die Kleidung.

Die Katakomben

Mir scheinen da ein paar Gegenstände zu fehlen...

Ohne die folgenden Dinge braucht man die Katakomben gar nicht erst zu betreten: den Roten Schal, das Loch, den Ziegel und die Lampe. In einer Sackgasse hören Sie Geräusche aus dem Raum nebenan. Benutzen Sie das MPDI, um zu spionieren.

Wie besiege ich den Minotaurus?

Alter Stierkämpfertrick: mit dem TDIBM. Stellen Sie sich vorher in die Nähe der Lavamassen.

Was muß ich aus den Katakomben mitnehmen?

Alle Räume absuchen und folgende Gegenstände einsacken: Einen Schädel, die Münzen von den Augen eines Toten (sehr weit westlich), einen Schild und den Dolch von Lady Celeste.

Isle of the Mists

Wo ist die eigentlich?

Sie taucht erst nach erfolgreicher Durchquerung der Katakomben auf der Karte auf

Was brauche ich von hier?

Beim ersten Mal nur die Sichel besor-



Jeder Wächter muß mit einem anderen Gegenstand überlistet werden

Wie komme ich durch die Katakomhen?

Im Handbuch ist eine rudimentäre Karte versteckt. Im schlimmsten Fall: Oft speichern und Details selber einzeichnen, das Labyrinth ist sehr klein. Hoppla, da kommen ein paar Stacheln

Wieder mal steht die Lösung nur in der Anleitung. Gehen Sie wie folgt auf die Bodenplatten: Rosen, Sichel, Krone,

Taube, Schädel, Leer.

Mir fällt die Decke auf den Kopf.
Benutzen Sie den Ziegelstein.

Wo finde ich den Minotaurus?

aus dem Boden auf mich zu!

gen und schnell raus. Beim zweiten Besuch sollten Sie nach der Zauber-Szene Glut und Asche in den Schädel packen.

Hmm, die Druiden rösten mich.

Wenn die Druiden nicht vermieden werden können (also beim zweiten Besuch), muß gezaubert werden. Siehe Zauberbuch unter Regenmachen.

Realm of the Dead

Wie komme ich in das Reich der Toten? Die einfache Methode: Sterben lassen – aber dann gibt es kein Zurück! Die kompliziertere: Das schwarze Pferd rei-

ten. Geht nur, wenn man den Zauberspruch hat, um eine Kreatur der Nacht zu zähmen. Das schwarze Pferd taucht oben an den Logik-Klippen auf, wenn man bei den Druiden auf der Isle of the Mists alles erledigt hat.

Was mache ich im Reich der Toten? Insbesondere mal mit den freundlich aussehenden Geistern reden. Man sollte mit der Mutter, dem König und der Königin ein paar Worte wechseln.

Wie komme ich am Schlüsselmeister vorbei?

Xylophon spielen, Schlüssel nehmen. Wie komme ich am Türsteher vorbei? Geben Sie ihm die Eintrittskarte von Königin Alaria.

Da liegt ein toter Ritter.

Nehmen Sie seinen Fehde-Handschuh. Wie komme ich über den Fluß?

Jetzt brauchen Sie die Münzen aus den Katakomben

Wie lautet die Antwort auf das Rätsel des Tores?

MPWF

Der Lord of the Dead bringt mich immer um!

Benutzen Sie den Fehdehandschuh, um ihn herauszufordern.

Ich soll ihn zum Weinen bringen? Harte Sache!

Fin Blick in den RQJFHFM genügt. Was muß ich alles aus dem Reich der Toten mitnehmen?

Das Geister-Taschentuch, den Skelett-Schlüssel und etwas Wasser des Styx in der Teetasse.

Das Zauberbuch

Wo kriege ich die Zutaten für den Regen-Spruch her?

Der Behälter ist die Lampe vom kochenden Teich. Das »Salzwasser« sind die Baby-Tränen. Das »Heilige Wasser« gibt es, nachdem man den Minotaurus besiegt hat. Das »Fallende Wasser« ist vom Springbrunnen auf der Isle of the Beast.

Wann brauche ich den Spruch?

Wenn Sie die Druiden zum zweiten Mal besuchen. Zutaten nach Anweisung zusammenstellen und Lampe in die Tasche stecken BEVOR Sie auf die Insel gehen. Dann ergibt sich alles weitere von selbst.

Wo sind die Zutaten für den Nachtkreaturen-Spruch?

Das Haar kommt von Cassimas Haarband, das Sie von der Nachtigall bekommen haben sollten. Der Schädel liegt in den Katakomben. Die Asche ist im Feuer der Druiden. Das verdorbene Ei gibt es im Schachbrett-land.

Wann brauche ich diesen Spruch? Um das schwarze Pferd zu zähmen.

Wo kriege ich die Zutaten für den Magische-Farbe-Spruch her?

Die Teetasse erscheint im Garten der Isle of Wonder. Den Sumpfischlamm gibt es im dortigen Sumpf. Das Wasser des Styx gibt's nur im Styx (wo sonst?), und die schwarze Feder ist vom Strand der Isle of the Sacred Mountain. Einen passenden Pinsel gibt es im Leihbaus.

Wann brauche ich diesen Spruch? Wenn Sie wieder in das Schloß wollen.

Das Schloß

Wie komme ich rein?

Vorausgesetzt, sie haben schon fast alles durchgespielt: Mit der magischen Farbe malen Sie sich einfach eine Tür.

Wie werde ich die Wachen los?

Vorsichtig sein, hinter Säulen verstecken, Glück haben (Spielstand oft speichern).

Was ist mit den drei Gefängniszellen? In einer ist der Geist, dem Sie das Taschentuch seiner Mutter geben sollten. Wenn Sie in die Dungeons geworfen wurden: Mal hilft Ihnen Jollo, mal der Skelett-Schüssel. Geht beides nicht

Jollo könnte die Lampe tauschen, Wo bekomme ich ein Duplikat her?

mehr, heißt es »Game Over«.

Tja, hoffentlich haben Sie noch ein paar alte Spielstände. Die Lampe erhalten Sie vom Lampentauscher in der Stadt. Welche Funzel Sie brauchen, erfahren Sie nur, wenn Sie beim Leihhaus die berühmte Sterbeszene aufgeführt haben. Sehen Sie nochmal unter »Leihhauss nach.

Wie ist das mit diesem Geheimgang, von dem der Junge sprach?

Suchen Sie die Rüstung und bewegen Sie den linken Arm.

Wie bekomme ich die Kiste im Schlafzimmer des Viziers auf?

Mit dem Skelett-Schlüssel oder mit

einem Nagel aus der Halle, an dem ein Bild hängt. Nicht vergessen, das Bild später wieder aufzuhängen.

Ich habe Cassima gefunden. Jetzt starren wir uns an und ich kann nichts tun. Bedenken Sie, was Cassima gerade gesagt hat. Geben Sie Ihr den EPMDI, aber schnell, gleich kommen die Wachen rein.

Wie komme ich durch die verzauberte Tür?

Eine Hälfte des Paßwortes wissen die Wachen. Belauschen Sie sie vom Geheimgang aus. Die andere Hälfte steht auf dem Zettel im Kästchen im Schlafzimmer des Viziers. Das gesamte Zauberwort lautet damit BNJAFCV. Ich werde immer wieder von Cantain.

Ich werde immer wieder von Captain Saladin geschnappt!

In diesem Fall sollten Sie ihm den Brief aus der Truhe des Schlafzimmers des Viziers geben.

Die Heirat

Ich muß die Heirat aufhalten!

Ist Ihnen schon mal aufgefallen, daß sich die Prinzessin anders verhält? Benutzen Sie doch mal den TQJFHFM. Jetzt habe ich den Flaschengeist am Hals.

Folgen Sie dem Vizier. Benutzen Sie die Lampe, die Jollo Ihnen gegeben hat, um ihn einzufangen. Sie haben keine Lampe? Dann tut es auch das Pfefferminz-Kraut,

Jetzt macht mich dieser Vizier fertig.

Tja, hätten Sie damals doch nicht in die blauen Augen von Cassima geguckt, sondern ihr, wie gewünscht, den Dolch gegeben. Sie selbst sollten allerdings trotzdem zum Schwert greifen.

So, durchgespielt wäre das Programm. Was ist mit den tollen Alternativ-Lösungen, die es geben soll?

Einige Puzzles haben zwei Lösungen. So können Sie zum Beispiel auch als Frau verkleidet in das Schloß eindringen, wenn Sie Beautys Kleider nicht verbrennen lassen.

Den Flaschengeist können Sie auch mit dem Pfefferminz-Kraut bannen und im Schloß verschiedene Wege gehen. Großartige Änderungen im Handlungsablauf gibt es dadurch aber nicht. (hb.)

orab ein paar allgemeine Tips für alle Ouest-Neueinsteiger: Daß man immer alle möglichen Kombinationen von Fragen und Antworten mit den Spielfiguren durchexerzieren sollte, dürfte klar sein. Doch ab und zu muß man auch nachschauen, ob man nicht selbst etwas dazu zu sagen hat (Mund-Icon auf Ego). Was man nicht gleich merkt ist, daß die Spielfigur zuviel trägt und dadurch schnell an Kraft verliert. Das passiert z.B. wenn man aus Versehen heim Aufnehmen von Ohiekten daneben klickt und dadurch massenhaft Wurfsteine ins Inventory bekommt. Den Skill-Schieher in den Game-Options zieht man gleich voll ins Minus, damit die Echtzeitkämpfe leichter sind; man hat's sowieso noch schwer genug. Wer sich für den Magier als Spielfigur entscheidet, sollte bei der Vergabe der Charakterpunkte zu Beginn beachten, möglichst alles zur Aufstockung des Communication-Wertes (»Comm«) zu verwenden. Im Spiel hat man später noch genug Zeit, die wirklich wichtigen Magier-Eigenschaften hochzudrücken, »Comm« hilft vor allem bei Versuchen, die diversen Gegenstände im Spielverlauf billiger zu erwerben; da wird um jeden Pfennig gefeilscht (vor jedem Kauf »Bargain« anklicken). Das ist übrigens für jeden anderen Charakter genauso wichtig, denn das Geldverdienen stellt sich, wie wir noch

Shopping für Fartgeschrittene

Doch hinein ins Abenteuer: Nach Beendigung der Intro-Sequenz und der Ankunit in Tarna steht erst einmal ein ausgiebiges Geplauder mit Löwenfreund Rakeesh und dessen wahrhaft zauberhaften Frau Kreesha auf der Tagesordnung. Danach geht es an die Erkundung der Stadt, wobei Kartenzeichnen eigentlich unnötig ist, auch wenn es am Anfang etwas unübersichtlich zugeht. Alle Händler und was sie anbieten, läßt sich vorab checken (mit Geldheutel auf Händler). Im nördlichsten Teil des Bazars (erkenntlich an den herumlümmelnden Händlern) bekommt man automatisch mit, wie ein

sehen werden, als äußerst mühsam dar

DIE LÖSUNG

QUEST FOR GLORY III

DER WEG DES MAGIERS

Im dritten Teil der »Quest far Glary Saga« präsentiert Sierra den gewahnten Mix aus Adventure und Rallenspiel. Wir haben uns den schwierigsten Charakter, den Magier, für eine Kamplettläsung ausgesucht.

Diebseinem Beruf nachgeht. Dem wird sogleich mit einem kleinen Zauberspruch auf die Finger geklopft (Calm); doch das war nur ein winziger Vorgeschmack auf die gigantische Magieduelle, die noch bevorstehen. Es folgen gerade in den ersten Phasen des Spiels viele automatisch ablaufende Actionund Palaver-Sequenzen, die man nur aufmerksam zu verfolgen braucht. Die ietzt anberaumte Gerichtsverhandlung ist das beste Beispiel. Hier und später beim König heißt es immer schön Rakeesh beistehen und ja nicht zu aufmüpfig werden. Weitere Informationen holt man sich noch von Kreesha (Fragen über Magic, Staff und Ritual),

Als nächsten brauchen wir Geld, also ab zum Geldwechsler (nördlicher Bazar, oben links) und tauschen unsere Dinare gegen die guten Royals. Gleich rechts daneben, beim Lederwarenhändler, wird ein zweiter Wasserschlauch (Water Skin) erstanden. Im mittleren Bazar (in den man zuerst von der Stadt aus kommt) schwätzt unser Held den Altwarenhändlern noch Zündhölzer ab (Tinderbox). Damit läßt sich später in der Wildnis ein Lagereuer entflammen, was manchmal sein muß, falls der Magier seine Zauberkraft

(Mana) aufgebraucht hat und kein Holz mehr mit »Flame Dart« anzündeln kann, Gegenüber beim Honighändler kauft man noch einen Pott Honig. Ordentlich eindecken sollte man sich auch mit Vorräten. Früchte, Fisch und Fleisch eignen sich, wobei sich der Fleischer immer am weitesten herunterhandeln läßt. Auf ausgewogene Kost braucht keiner zu achten. Dem katzenähnlichen Katta im südlichen Bazar gibt man dann noch die Nachricht von Sheema, fragt ihn aus und erzählt auch selber alles. Für den Trommler gibt's ein paar Münzen, das erhöht Char-Morto

Falls es irgendwann Nacht wird, führt der Weg ins Rasthaus (Inn), wo man alle Nachrichten an der Pinwand liest und dann im oberen Stock schläft. Später wird öfter zwischendurch unten gefrühstückt (mit Hand auf leeren Sessel zum Hinsetzen, dann Bedienung mit Geld anklicken). So läßt sich auch mit der Inn-Herrin schwatzen. Nun einer der kleinen Kniffe: Das Geschenk des Sultans (aus dem Intro) wird übers Handsymbol angeklickt, worauf der üble

Ein paar Patians für die Reiseapatheke

Scherz im Gesicht explodiert. Danach wird der restliche Verpackungsfetzen nochmal angefaßt und siehe da, es zeigt sich ein Zauberspruch (luggling Lights). Die Fortsetzung unseres Einkaufsbummels führt uns zum Apotheker, aus dem man alle Infos quetscht und selbst etwas über Julanar erzählt. Für die Dispel Potion werden jedoch noch vier Zutaten benötigt. Ein paar Pills von jeder Sorte (max. 2) sollte man auch erstehen, obwohl sie nur im Notfall gebraucht werden. Healing- und Mana-Pills sind für die etwas schlappen Stunden, während Cure-Pills nur nützen, wenn man vorher im Dschungel von einer fliegenden Schlange gebissen wurde. Ganz oben in der Tempelpyramide muß man auch noch vorbei geschaut haben; dort einmal zum Tisch gehen und den Befehl zur Suche des Gemerhalten. Jetzt kann endlich der beiße Kampf um Charakterpunkte und Geld

losgehen. Aus dem Stadttor geht es in die Savanne, wobei man zunächst auf diesem Teil der Karte bleibt, um zur Not wieder in Tarna zu schlafen und Nachschub zu kaufen. Es gilt überall ziellos herumzulaufen, was durch Zufall von diversen Aktionen unterbrochen wird. Sofern genug Health- und Mana-Punkte vorhanden sind, sollte man keimem Kampf ausweichen. Als Magier plättet man sowieso alle Präriehupfer (inklusive Dinosaurier) mit magischen Geschossen. Einzig dem Nashorn ist tunlichst auszuweichen. Bei den anderen geht man sofort in den Nahkampf, Wer ausschließlich Geld sucht, kann die Tiere vergessen und legt sich nur mit Kroko-Männern und später mit Affenund Leopard-Männern an. Das Dino-Horn ist übrigens für Magier nutzlos und den garstigen Waffle Walker ißt man einfach auf

Das Dorf der Simbani

Bald geht die Handlung automatisch weiter und der Held wird vor Gericht und danach zum König gerufen. Weiter geht's mit einer Reise ins Dorf der Simbani, In Begleitung von Rakeesh ist viel zu erfahren und kann nichts schieflaufen, Alleine mit Rakeesh in der Hütte bleibt nur noch das Schlaf-Icon. Am nächsten Tag zurück auf der Tarna-Karte sucht man das keine südliche Gebirge auf. Der Pflanze, mit der die Schwingenkatzen spielen, entreißt man mit dem Spruch »Fetch« aus der Ferne die giftige Frucht, Irgendwo um Tara herum fliegt plötzlich ein Vogel durchs Bild, dem man zum Bienenstock folgt und dort den Honig auf den Boden legt. Danach verläßt man die Szene, kehrt aber später wieder zurück und schnappt sich die Feder. Am Pool of Peace (südlich vom Simbani-Dorf) läßt es sich prima trinken (Hand auf Teich). was die Ausdauer wieder herstellt und beide Wasserschläuche füllt. Hier ist außerdem Testgelände für den Detect Magic Spruch. Für die Steigerung der magierspezifischen Werte (Intelligence, Magic und Mana) heißt es fortwährend zaubern. Bei Benutzung der Sprüche steigen die Skill-Werte, Extra Intelligenz erwirbt, wer mit Yesufu hinter der Hütte des Simbani-Häuptlings Awari spielt (egal ob Sieg oder Niederlage). Yesufu läßt sich gleich gut ausfragen und es gilt mit ihm Freundschaft zu schließen. Bei Nacht sollte man auf jeden Fall einmal bei den Simbani vorbeischauen, um dem Geschichtenerzähler zu lauschen (einmal auf dem Dorfplatz und einmal beim Käfig). Den Laibon fragt man besser immer nur einmal nach der Trommel. Wer bald gute Verpflegung und Werte besitzt, wagt sich nach rechts in den Dschungel (von den Leoparden-Männern nicht lange beschießen lassen: auf sie zulaufen). Im großen Baum im Norden ist der Wipfel und darunter die Höhle der Guardians interessant. Die Wisps erzählen

Die Orchidee muß bei Nacht ins Wasser des Pool of Peace getaucht werden und wird dann ebenfalls auf das Holzplateau im Wipfel des Giant Tree gelegt. Daraus entsteht das magische Holz, wovon Kreesha zu Beginn geredet hat, was man ihr auch sofort bringt und woraus sie den Summon-Spruch macht. Für den Apotheker sind Feder, Wasserschlauch, Geschenk und giftige Frucht. Später darf man dort auch die Dispel Potion abholen. Insgesamt benötigt man mindestens zwei davon (sie sind leider relativ teuer). Wer genug Geld hat, kauft sich gleich eine mehr. dann läßt sich das Endspiel auf einem Alternativweg spielen.

In Tarna sollte man bei Übernachtun-



Magie-Duell: gegen Dämanen und Shamanen

alles über das Geschenk des Herzens und man fragt sie nach dem magischen Holz. Dann darf ein (!) Gem mitgenommen werden. Oben im Wipfel (Heart of the World) legt man einen Schlauch mit Wasser auf das Holzplateau und bekommt das Geschenk. Hier dürfen Sie außerdem immer ruhig schlafen.

Eine weitere frustige Suche (wie nach dem Honigvogel) steht bevor. Die blaue Orchidee taucht irgendwann per Zufall bei einem Dschungelstop auf. Achtung, sie ist leicht zu übersehen (hängt als kleine blaue Blümchenkette links oben am Baum). Sie wird mit »Fetch» ge-pflückt. Wer ansonsten Traps findet entschäft diese (Honor) und befreit auch unbedingt das Affchen aus dem Käfig.

gen im Inn auch auf einen Fremden achten, der einiges über die gescheiterte Friedensmission zu erzählen hat Genauso wie der entehrte Dieb Harami unbedingt nachts im leeren Bazar getroffen werden muß. Ihm ist etwas zu Essen anzubieten (er wird später die letzte Rettung sein). Wenn man jetzt wieder im Dorf der Simbani vorbeischaut, wird man bemerken, daß im Käfig hinter dem Häuptlingszelt jemand gefangen genommen wurde. Nach ausgiebiger Befragung der Dorfbewohner (Laibon, Wächter, Uhura) wird der Leoparden-Mensch in (trau, schau, wem) eine attraktive Neo-Jane verwandelt. Noch ein bißchen fragen führt zu der Überzeugung, sie heiraten zu müssen und den Brautpreis zu besorgen. Der

Laibon will einen feinen Speer, fünf Zebrafelle und eine feine Robe (aus dem Tarna-Bazar). Dort sollte man gleich noch einen feinen Dolch und eine Perlenkette (Beads) kaufen, sowie bei Katta einen Holzleoparden abholen. Dafür muß jetzt eine Menge Geld her; also heißt es wieder Monster klopfen. Nebenbei wird der Gern der Guardians aus dem Giganto-Baum im Tempel der Sekhmet abgeliefert. Bei der daraufhlin ablaufenden Prophezeiung müssen nur die offensichtlich falschen Antworten gemieden werden. Anson-

Der Schaman der Leoparden-Menschen

Nach den letzten Infos zur Lage in Sachen Dämonen und magisches Portalt, die man sich von Kreesha in Tama holt, folgt man seiner Braut in den Dschungel. Wer beim Spazieren stockt und ungewöhnliches hört, brülltzurück (Mund-Icon auf die eigene Spielfigur klicken). Braut Johari fragt man wiederholt aus und trifft sie solange bis sie einem den »Lightning Bolt Spelle beibringt und irgendwann erzählt man selbst vom Frieden. Schwupp, schon

te. Dann entschärft man noch den Shamaner/Dämon mit einer Dispel Potion. Vor dem Besuch bei den Leoparden sollte man auf jeden Fall genug Mana und einigermaßen zu Essen dabei haben, sowie nochmal speichern. Nach dem Duell läuft vieles automatisch und es bleibt keine Zeit zum Kaufen und Geld verdienen.

Jetzt bringt man den Speer zum Laibon, die Trommel den Leoparden und übersteht die Konferenz in Tarna, Auf der Lost-City-Karte (rechts vom Dschungel) sucht man nach Manu dem Affen (den man hoffentlich vorher aus dem Käfig befreit hatte). Ins Dorf der Affen folgt man Manu mit dem Levitate-Spruch. Dann wird Manu ausgequetscht und mit eigenen Worten überzeugt mitzumachen: Es geht auf zum Wasserfall, Rüberkommen funktioniert so: Erst Liane links mit Hand anklicken. Dann Manu über die Liane erzählen. und danach um Kooperation bitten (2x Mund auf sich), letzt noch schnell den Levitate-Spruch und Manu zieht uns rüber. Der Dämon auf der anderen Seite ist schnell zersägt und vor der Stadt hat Manu noch jede Menge zu erzählen. Also fix zur Stadt laufen, den Fire Opal aus der Statue mit Fetch besorgen und in die Tür einsetzen. Die Wächter werden mit Calm besänftigt und die Tür mit Open entriegelt. Dahinter ist endlich Reeshaka, aber leider ebenfalls besessen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: entweder den Damon besiegen (wer viel Mana hat) oder eine Dispel Potion verabreichen. Den Kampf danach im Spiegelraum kann man nicht gewinnen (am besten gar nichts tun), es kommt rechtzeitig Harami zu Hilfe. Es folgt das zweite magische Gefecht der Sonderklasse: der Endkampf, Zuerst schnell ein Reversal und wenn man brennt ebenso schnell ein Calm. Den Kampf mit dem Stone Warrior übersteht man nur mit ca. 250 Mana-Punkten. Es gilt für nach dem Kampf noch ein Quentchen Mana für die letzten Sprüche zu behalten. Ist der Golem geplättet, heißt es Summon und wenn der Demon Lord uns den Stab entrissen hat Trigger. Dann bleibt nur noch den Orb mit einem Force Bolt zu kippen. (hl)



sten ist es egal, welche Symbole man wählt. Wer alles beisammen hat, darf sich als frischer Bräutigam beim Laibon vorstellen und danach noch seinem Herzblatt im Käfig Geschenke machen (Holzleopard, Perlenkette, feiner Dolch).

Da die Dame immer noch nicht sehr gesprächig ist, wird zwischendurch noch ein wenig in der Savanne gezaubert.

Bald hält man es nicht mehr aus und befreit die Holde aus dem Käfig (Hand auf Gitter, genau zielen), worauf diese sich pompt verdünnisiert. zeigt sie uns das lange versteckte Dorf der Leoparden-Menschen. Vor dem Dorf darf endlicht zweimal Hand an Johari gelegt werden. Das führt zunächst zu einem Kuß, danach verschwinden die beiden irgendwie vom Bildschirm und kehren erst zurück, wenn es dunkel ist. Es folgt einer der Höhepunkte im Spiel mit dem Duell gegen den besessenen Leoparden-Schamanen, den man erreicht, indem man im Dorf zuerst von Magie redet und dann zustimmt. Hier die Spruch-Reihenfolge: Reversal, Summon, Calm, Open, Juggling Lights, Dazzle, Levita.

116

Sofern unser Redakteur sein Rückflugticket nicht verzockt, werden wir Ihnen in vier Wochen einen Messebericht von der CES aus Las Vegas bieten. Die wichtigste amerikanische Messe für PC-Spiele verspricht diesmal besonders interessant zu werden, denn Electronic Arts will erstmals sein geheimnisumwittertes Laserdisk-Spielsystem der Öffentlichkeit vorstellen

In unseren Techniklabors erwartet Sie neben ausführlichen Grundlagenartikeln und Tests origineller »Nicht-Spiele-Software« wie »3D Construction Set II« ein Bericht über das Windows-Soundsystem von Microsoft, Diese Hard-



Künstliche Welten bosteln mit der neuen Version des 3D Construction Kits

ware-Erweiterung bietet angeblich Gags wie Spracherkennung (»Hallo Spreadsheet, wie geht's?«), die wir gründlich durchgecheckt haben.

Welche Spiele werden wir in der nächsten Ausgabe testen? Solche Prognosen sind immer ein wenig mit wahrsagerischen Talenten verknüpft, da Spiele-Programmierer nicht unbedingt der pünktlichste Menschenschlag sind.

In der nächsten PC PLAYER soilten Sie (hoffentlich) Tests von »X-Wing« und »Lemmings 2« finden; auch Interplays NASA-Simulation »Race into Space« nähert sich der Vollendung. Außerdem haben wir uns in Ruhe die fertigen Versionen von »F-15 III« und



Wolking on the Moon: Interploys NASA-Simulation Roce into Space





Worten ouf X-Wing, Episode 2: »Todesstern im Februor?«

»Legends of Valour« angesehen: Wir servieren Ihnen nicht die ersten Schnellschuß-Jubelorgien, sondern einen kritischen Test der endgültigen Software.

Dazu gibt's natürlich wieder Spiele-Komplettlösungen, ein frisches Disketten-Angebot und viele andere redaktionelle Goodies, an denen wir fleißig werkeln.

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!



WINTER CES'

DAS NÄCHSTE HEFT ERSCHEINT AM 10. FEBRUAR 1993

FINALLE

Der Duden-Award

...geht diesmal an die Softwarefirma mit dem bezeichnenden Namen »Way Forward Technologies«. Deren »Fun Pack«-Programme machen bei weitem nicht so viel Spaß wie die Lektüre der dazugehörigen deutschen Anleitung. Diesen Übersetzungsgenuß präsentieren wir Ihnen nachfolgend in der Originalfassung ohne Untertitel:

FUN PACK

victorou minuows J.V.

INSTALLATION

1 Fangt Windows an

- 2 Setzt den FUN PACK Diskette in dar Laufwerk
- An den Programmmenagerfenster klicken Sie auf DATEI und
- 4 An der Befehlinie tippen Sie- A INSTALL (oder B INSTALL)
- 5 Der Installabonschirm wird die FUN PACK Installation. Waehlen dei Endverzeichnis aus und killicken auf OK.

Der Installationsprogramm installiert alle Datei aus den FUN PACK Diskette auf ihren harten Scheibe. Eine FUN PACK Gruppe wird auf Ihr Programmmanagerschirm.

Zu Spielen

- 1 Oeffnen die FUN PACK Gruppe
- 2 Doppelkicken auf den Spielrkon, der Sie spielen wollen
- VIEL SPASS DAMITIN

Das aktuelle SimProgramm

Sind Sie stofzer Besitzer eines Desktop-Computers und können die Nöte der Besitzer von tragbaren Geräten nicht verstehen? »Sim-

Die letzte Top 5-Liste

Heute enthüllen wir Ihnen fünf neue Fehlermeldungen, die nach jüngsten Gerüchten in die MS-DOS-Version 7.1 integriert werden sollen:

Platz S: »OS/3 auf Festplatte gefunden! Verräter! Farmatierung beginnt...«

Platz 4: »Soundkarte nicht gefunden! Beruhigende Musik während des Datenverlusts kann nicht ausgegeben werden!«

Platz 3: »Maximale Spieldauer van einer Stunde überschritten! Lade jetzt wieder Anwendungspragramm.«

Platz 2: »Irreparabler Datei-Zuordnungsfehler bei Zugriff auf Systemdatei. System instabil. Daten futsch. Noch Fragen?«

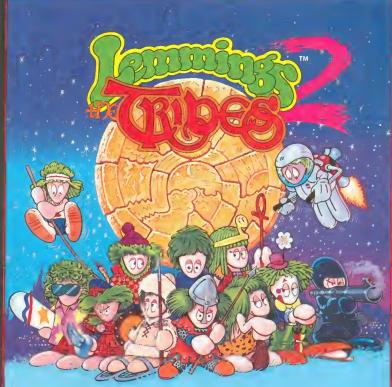
Platz 1: »Immer noch nicht genug Speicher.«

Laptop« sorgt für Abhilfe: Mit verschiedenen Programm-Modulen wird die Performance eines Laptop auf jedem Desktop-Gerät simuliert.

Zu den Modulen gehört »SimContrast« (das auf jeder VGA-Karte den Kontrast der Zeichen bis zur Beinahe-Unlesbarkeit vermindert), »SimBättery« (das den Rechner nach eiwa anderthalb Stunden ausschaltet und erst nach einem simulierten einstündigen Ladevorgang wieder aktiviert), »Sim-Keyboard« (welches die kleinen Tasten eines Laptops simuliert, indem es im Hintergrund Tippfehler erzeugt), »Sim-Nodisk« (welches die Diskettenlaufwerke abschaltet, so daß Sie Daten auf einen anderen Rechner nur per Nullmodem übertragen können) und »SimFailure« (das in unregelmäßigen Abständen einen Transportschaden auf der Festplatte des Rechners vortäuscht). Alle Funktionen sind über das Kontrollprogramm beliebig ein- und ausschaltbar. (bs)

STARKILLER von Rolf Boyke SPATER: SAPPERLOT! WIR HABEN DRS. DOLMITSCHER PROGRAMM LANGSAM WIRD MIR KLAR, WARUM ER DIESEN KARRIEREPFAD NICHT WEITER-TRANTOP HAREN DE VERFOLGT HAT." SAGEN SIE, WARTRANTOR NICHT MAL GRUSS GOTT, WIR KOMMEN IN FRIEDEN NICHT AUF DEN LAPTOP NETZ WERK-TRANTOR HABEN PC DÜDEL U BERTRAGEN WIR SOLITEN WIRKLICH STÄNDIG ZU GRIFF AUF UNSEREN BORD COMPUTER HABEN SCHON IN NETZWERK SPEZIALIST BEI DUDE SPOTZ. NEVOLL?





SIE SIND WIEDER DA!!! IN EINEM NEUEN PHANTASTISCHEN ABENTEUER!

12 neue Weiten mit den außergewöhnlichsten Akteuren der Softwarebranche - inklusive:

Windsurfern, Dudelsackspielern, Ballonfahrem, Springern, Teppichreitern, Schneeballwerfern, Pyramidenbauern, Fechtern, Stabhochspringen, Bongospielern, Sandburgenbauern und vielen anderen Gestalten . . .

- 12 brandneue Stämme, jeder mit individuellen Fahigkeiten
- Retten Sie die Stämme & gewinnen Sie den Talisman
 - 256 brillante VGA-Farben

 - · Fesseinde Spielbarkeit



PRESENTS A



- Kniffige Ratsel mit lustigen Animationen
- *Außergewöhnliche Soundunterstutzung mit digitalisierten Lemmingstimmen
 - 8-Wege-Scrolling

IN ASSOCIATION MIT LEMMING ISLAND - LEMMINGS2 THE TRIBES - A "WE'RE GOING TO TAKE YOU BY STORM" PRODUCTION MUSIC BY MCLEMMING THE PIPER - STURTS BY ICARUS CAVE LEMMING - SCENERY BY MAGIC WALL LEMMING - MAYHEM BY CLUB BASHER LEMMING

Oh yes! Demnächst bei Ihrem Software-Händler!!

Die spielbare Lansnings-Z-Damodiskatte. Amiga oder PC 3.5 gibt as gagen Einsendung von 6,00 DM in Briefmarken oder im Bar bei Seiling Points GmbH. Alliance Division, Kennwort, Lammings 2, Verter Straße 1, 4830 Gitte